



Le cinéma d'action américain contemporain : Une abstraction figurative

Sylvain Angiboust

► To cite this version:

Sylvain Angiboust. Le cinéma d'action américain contemporain : Une abstraction figurative. Art et histoire de l'art. Université de Provence – Aix-Marseille I, 2010. Français. NNT : . tel-01388938

HAL Id: tel-01388938

<https://theses.hal.science/tel-01388938>

Submitted on 27 Oct 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives| 4.0 International License

DOCTORAT AIX-MARSEILLE UNIVERSITE
délivré par l'Université de Provence – Aix-Marseille I

N° attribué par la bibliothèque

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

THESE
pour obtenir le grade de

DOCTEUR D'AIX-MARSEILLE UNIVERSITE

Formation doctorale : Études cinématographiques

Présentée et soutenue publiquement par

Sylvain ANGIBOUST

le 16 novembre 2010



LE CINÉMA D'ACTION AMÉRICAIN CONTEMPORAIN :
Une abstraction figurative

VOLUME 1

Directeur de thèse :

M. Marc Cerisuelo, Professeur à l'Université de Provence – Aix-Marseille I

JURY

M. Jean-Loup Bourget, Professeur à l'Ecole Normale Supérieure de Paris, Président du jury
M. Pierre Berthomieu, Maître de conférences à l'Université Paris 7 – Paris Diderot
M. Denis Mellier, Professeur à l'Université de Poitiers

Sylvain ANGIBOUST

**LE CINÉMA D’ACTION AMÉRICAIN CONTEMPORAIN :
Une abstraction figurative**

Thèse de doctorat

Directeur de thèse : M. Marc Cerisuelo,
Professeur à l’Université de Provence – Aix-Marseille I

Université de Provence – Aix-Marseille I
École doctorale 354 : « Langues, Lettres et Arts »

29, Avenue Robert Schuman
13621 Aix-en-Provence

Laboratoire : L.E.S.A. – EA 3274

Photo de couverture : **Rocky III, l’œil du tigre** de Sylvester Stallone (1982)

Le cinéma d'action américain contemporain : Une abstraction figurative

RÉSUMÉ

Le cinéma est naturellement un art de l'action qui enregistre mécaniquement le mouvement des corps et les inscrit dans un cadre fictionnel.

Le genre du film d'action se constitue en présentant une action excessive selon une esthétique spectaculaire. Les genres du cinéma classique (western, burlesque, film musical, film de guerre...) sont tous à leur manière des films d'action. Ils sont tributaires du mode de l'action qui est une façon propre au cinéma de raconter des histoires par le mouvement. De façon plus singulière, le film d'action devient à partir des années soixante/quatre-vingt un genre à part entière qui propose un dépassement excessif et ludique des anciens genres spectaculaires. Ce cinéma de la performance physique et technologique s'est imposé comme le moteur de l'industrie hollywoodienne du *blockbuster*.

Après avoir défini le genre du film d'action, nous analyserons sa double nature, entre l'art conceptuel et la fiction populaire. Les structures narratives stylisées du cinéma d'action contemporain donnent naissance à des images faiblement figuratives, héritières de l'art hyperréaliste et proches de certaines pratiques expérimentales. Mais le film d'action est aussi un fortement incarné, met en valeur des corps musclés et des destructions massives, dans un contexte référentiel marqué.

La mise en scène du spectaculaire contemporain équilibre ces deux tendances, entre abstraction et figuration, et aboutit à l'immersion physique du spectateur. Celui-ci est invité à prendre part à l'action, sans bien sûr quitter son siège. Pour ce faire, il doit renoncer à sa rationalité discursive et laisser son intuition percevoir l'enchaînement dynamique des images.

MOTS CLÉS

Abstraction, action, blockbuster, cinéma contemporain, cinéma de genre, cinéma reaganien, concept, corps, figuration, Hollywood, Hong Kong, immersion physique, intuition, spectaculaire, stéréoscopie.

Kathryn Bigelow, James Cameron, Renny Harlin, Walter Hill, Alfred Hitchcock, John McTiernan, Arnold Schwarzenegger, Tony Scott, Sylvester Stallone, Paul Verhoeven, John Woo.

Contemporary Hollywoodian Action Films: A Representational Abstraction

ABSTRACT

Motion picture is by nature the art of motion and action: the machine records body motions and put them down as storytelling.

Action film becomes a genre by showing excessive and spectacular action. In a way, classical cinema genres (such as western, slapstick, musical, war films) can be seen as an entire class of all action films. They are all driven by the action way which is the way motion pictures tell stories, by motion. From the Seventies or the Eighties, action film becomes an all new genre which converts the old classical genres into an immoderate and spectacular sort of films. Such films are mainly led by physical power and technology. They gave birth to the Hollywoodian movie industry of blockbuster.

After having defined action films as a genre, we will analyze its split nature, part abstract and conceptual thinking and part popular storytelling. Narratives are very stylized in contemporary action films and bring low figurative pictures. Contemporary action films pictures are close to Photorealism and some sort of experimental films. But contemporary action films also deal with figuration, muscular bodies and mass destruction which are set into a very recognizable world.

Contemporary spectacular direction is found somewhere between these two guidelines that are abstraction and representation. It aims at immersing physically speaking the viewer. He's like drowned into the movie from his chair. To be immersed in the spectacular movie, viewers willingly give up their rational way of thinking for feeling. Intuition is an other way of perceiving spectacular pictures in motion.

KEY WORDS

3-D film, abstraction, action, blockbuster, body, concept, cinema genre, contemporary cinema, Hollywood, Hong Kong, intuition, reaganite entertainment, representation, physical immersion, spectacular.

Kathryn Bigelow, James Cameron, Renny Harlin, Walter Hill, Alfred Hitchcock, John McTiernan, Arnold Schwarzenegger, Tony Scott, Sylvester Stallone, Paul Verhoeven, John Woo.

REMERCIEMENTS

Marc Cerisuelo, mon directeur, pour sa confiance, sa patience et ses conseils,

Pierre Berthomieu, qui a dirigé les premières années de cette thèse et lui a ainsi permis de voir le jour,

Ma famille, pour son soutien, en particulier mon père, ma sœur et Christian Lefèvre,

Mes amis, sans qui ce travail et son auteur n'auraient pas été les mêmes :

Julien Chane-Alune, Renan Cros, Émilie Etemad, Hélène Thoron, Matthieu Meyer, Danilo Zecevic,

Geoffroy Pignal et Clotilde Ricot, pour leurs corrections salvatrices,

Mais aussi : Edouard Amoureux, Christophe Beney, Nicolas Bouvron, Marcela Castano-Gutierrez, Aurélien Chastan, Benjamin Chaudagne, Fabien Delmas, Nordine Elgsire, Michel Etcheverry, Ludovic Faudeux, Damien Girard, Yoan Konto-Ghiorgi, Sébastien Légglise, Olivier Legrain, Fabrice Levesque, Eric Nuevo, Arnaud Penalva, Olivier Pungier, Sylvain Reska, Philippe Sam-Long, Elisabetta Spaggiari, Bertrand Tallot, Aurore Thoron, Guillaume Thoron, Marion Tillous, Christophe Vendé,

Florent livet, Guillaume Poirson, Ronan Posnic, Vianney Meurville et tout l'équipe du film « *I Stand Alone* », pour m'avoir emmené de l'autre côté du miroir.

SOMMAIRE

VOLUME 1

INTRODUCTION	7
PREMIERE PARTIE : DEFINITIONS DU CINEMA D’ACTION CONTEMPORAIN	31
A. L’ACTION	31
1. Le mouvement et l’énergie	31
2. La scène d’action : une forme discontinue ?	74
3. Une structure organique	123
B. LE SPECTACULAIRE ET SES GENRES	140
1. Le spectaculaire et ses évolutions	140
2. Une diversité sémantique	192
3. Diverses tonalités	232
C. LE GENRE DU FILM D’ACTION CONTEMPORAIN	262
1. Ce que le genre n’est pas	262
2. De grands invariants	305
3. Le mode de l’action, une façon de raconter les histoires	329

VOLUME 2

SECONDE PARTIE : UNE ABSTRACTION FIGURATIVE	377
A. ABSTRACTION	377
1. L’abstraction du récit	387
2. Des images ambiguës, entre abstraction et figuration	407
3. Un art concret	457
B. « LE MONDE EST UN ÉCHIQUIER »	498
1. Une représentation stylisée du réel : non-lieu, ruine, carte postale	498
2. Le réseau et ses implications	539
3. Une organisation géométrique de la narration et de la mise en scène	605
C. LE CORPS ET L’ESPRIT	635
1. Les corps des héros	635
2. L’intuition et la mise en images de la pensée	669
3. La place du spectateur	731
CONCLUSION	808
TABLE DES MATIÈRES	828

TABLE DES ANNEXES

VOLUME 3

BIBLIOGRAPHIE	838
TABLE DES ILLUSTRATIONS	861
FILMOGRAPHIE SELECTIVE.....	862
INDEX DES FILMS CITÉS	872

INTRODUCTION

Une analyse en profondeur et sur la longueur (de la fin des années soixante-dix à aujourd'hui) du cinéma d'action hollywoodien semble être, malgré sa nécessité et tout le sérieux que nous y avons consacré, en partie incompatible avec tout un pan de la recherche universitaire. Il faut dire que le sujet choisi pour notre travail repose sur deux éléments peu appréciés d'une certaine *doxa* (à laquelle il existe heureusement des exceptions) : la culture populaire et la création contemporaine. Les œuvres à grands spectacles de ces trente dernières années (qui ne peuvent d'ailleurs pas toutes être qualifiées de films d'action) sont bien connues du public. Leur sortie est accompagnée d'un grand bruit médiatique mais elles sont trop rarement analysées en dehors de textes consacrés à l'actualité cinématographique.

L'universitaire refuse souvent de s'approcher du cinéma contemporain sans une certaine distance de sécurité car, lui qui travaille sur le long terme, craint d'être confondu avec le journaliste (qui écrit dans l'instant). Le chercheur s'impose une distance intellectuelle, nécessaire à l'objectivité de son analyse, mais aussi et surtout un éloignement temporel. Cette distance semble dotée de la faculté magique de donner aux films un intérêt nouveau aux yeux de ceux qui n'avaient pas relevé leur importance lors de leur première diffusion (ou qui l'avait gardée pour eux). Est-ce le film qui change durant cette quarantaine intellectuelle ? Ou bien le contexte de sa réception, rendu plus clair par la mise en perspective d'œuvres antérieures et postérieures et par un phénomène de décantation ? Ou alors est-ce simplement le regard de l'analyste qui se libère progressivement de préjugés qui n'avaient jamais eu lieu d'être ?

Il semble que ce soit bien le problème de la contemporanéité des films qui empêche leur reconnaissance comme sujet d'étude universitaire puisque la question du cinéma populaire a elle été en partie réglée. Que le cinéma de divertissement hollywoodien, tributaire d'un mode de production industriel et ayant pour finalité première le plaisir du spectateur, ne soit pas un objet d'étude sérieux est une croyance qui n'a certes plus vraiment cours dans l'université française, à la condition que les films en question aient été produits avant les années soixante ou soixante-dix. Après la période classique, ce sont les cinématographies modernes à dominante européennes qui accaparent l'analyste, laissant souvent Hollywood à l'écart de ses travaux. Lorsque le cinéma contemporain est mentionné, c'est d'abord dans le cadre d'analyses tributaires d'une grille de lecture sociologique ou liées à l'économie du cinéma, prêtant peu de cas à l'approche esthétique telle que nous la pratiquerons dans les pages qui suivent.

Il nous faut tout d'abord clarifier notre position par rapport à certaines des classifications qui ont pu être appliquées à ces films. Pour le théoricien américain Frédéric Jameson, les films spectaculaires hollywoodiens de ces dernières décennies sont « *un nouveau type de cinéma commercial* »¹ qui appartient à la sphère de la culture « *postmoderne* ». La dénomination est reprise en France dans les travaux de Laurent Jullier². Selon Jameson, la culture postmoderne s'inscrit dans un tout nouveau type de société baptisée « *la société postindustrielle* » (*Daniel Bell*) mais aussi souvent qualifiée de *société de consommation, société des médias, société de l'information, société électronique ou high-tech, etc.* »³ Le monde des villes tentaculaires et des échanges ultra-rapides de capitaux et d'informations donne naissance à une marchandisation de la culture⁴. Dans la société postmoderne, le rapport à l'art se réduit à une posture ironique et confuse⁵, à base de citations et de détournements, caractérisant un refus de la réalité et de la profondeur. Les films d'action américains contemporains sont effectivement inscrits dans un système capitaliste, ce qui est d'ailleurs le cas du cinéma comme art industriel depuis ses commencements. Les films spectaculaires coûtent beaucoup d'argent, sont destinés à en rapporter encore plus et semblent donc s'inscrire dans le « *capitalisme tardif* » évoqué par Frédéric Jameson. Est-il pourtant légitime de juger une production artistique uniquement sur son mode de production ? Jean-Marie Schaeffer propose par exemple une autre analyse, éloignée des contingences de la sociologie, au succès du cinéma à grand spectacle et préfère se concentrer sur l'attrance millénaire de l'être humain pour la narration de fiction : « *Comme le montre par exemple le succès mondial rencontré par le cinéma américain, l'amour de la fiction est réparti de manière équitable chez la plupart des gens. On tente parfois d'expliquer ce phénomène en termes d'impérialiste culturel. Mais, après tout, personne n'est forcé d'aller voir ces films. Si, partout dans le*

¹ Frédéric Jameson. **Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif**, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, trad.2007, p.33.

² Laurent Jullier, **L'écran post-moderne, Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice**, Paris L'Harmattan, 1997.

³ Frédéric Jameson, *op.cit.*, p.35.

⁴ « *Ainsi, dans la culture postmoderne, la « culture » est devenue un produit à part entière ; le marché est devenu absolument autant un substitut de lui-même et une marchandise que n'importe lequel des articles qu'il inclut en lui-même : le modernisme constituait encore, au minimum et tendanciellement, une critique de la marchandise et une tentative pour qu'elle se transcende. Le postmodernisme est la consommation de la pure marchandisation comme processus.* » *Idem*, p.16.

⁵ « *Un trait fondamental, commun à tous les postmodernismes cités plus haut, à savoir l'effacement de la vieille opposition (essentiellement moderniste) entre la grande Culture et la culture dite commerciale, la culture de masse.* » *Id.*, p.35.

Une telle remarque reste problématique dans le cas du cinéma qui s'est caractérisé, depuis ses débuts et donc bien avant l'aire postmoderne, par un constant bariolage des références, de **La Bible** au spectacle forain.

*monde, les gens se précipitent pour aller voir **Jurassic Park** ou **Titanic**, c'est donc, sans doute, que ces films leur plaisent.* »⁶

La pensée postmodernisme naît de la société postindustrielle qui est effectivement celle décrite par les films d'action contemporains : ceux-ci prennent place dans un univers technologique lisse et froid, structuré en réseau, et exploitent les vestiges de la modernité industrielle (usines, immeubles en construction mais aussi autoroutes et armes automatiques). Le cinéma d'action hollywoodien prend le monde postindustriel pour décor car il est un cinéma « contemporain », en prise avec son temps et délivrant un commentaire sur la société par le biais de la fiction spectaculaire. Il ne faut pourtant pas conclure à un simple alignement des films sur la société qui les produit puisque les fictions du cinéma d'action contemporain contestent justement le modèle socio-économique du simulacre postmoderne et la domination des échanges en réseau. Le monde postindustriel est présenté par les films d'action comme une structure de contrôle dont doit s'extraire le héros. La puissance physique de ce dernier, son goût de la liberté et sa mise en avant de l'intuition aux dépens du contrôle rationnel, font saillie dans le flux deshumanisant des capitaux et des informations de la société postmoderne. Frédéric Jameson reconnaît lui-même qu'il faut établir « *une distinction radicale entre une approche du postmoderne comme style (optionnel) parmi beaucoup d'autres disponibles et celle qui cherche à l'appréhender comme dominante culturelle de la logique du capitalisme tardif : ces deux approches génèrent en fait deux manières très différentes de conceptualiser le phénomène dans son ensemble : d'un côté, des jugements moraux (positifs ou négatifs, peu importe), et de l'autre une tentative authentiquement dialectique de penser notre présent du temps dans l'Histoire.* »⁷ Nous pensons donc que le cinéma d'action contemporain s'inscrit par la force des choses dans la société postmoderne (par ce que les films appartiennent à leur époque de production) mais qu'on ne peut pas présenter, comme le fait par exemple Laurent Jullier, le style postmoderne comme le seul horizon esthétique de ces productions, afin de les dénigrer le bloc.

La présence d'un style postmoderne dans le cinéma d'action américain contemporain nous apparaît même en partie contradictoire avec l'esthétique de ces films. En effet « *le terme postmodernisme – nom d'un mouvement très général, qui dépasse largement le champ des arts plastiques – fut d'abord employé en architecture pour désigner des pratiques éclectiques, opposées au fonctionnalisme, avant de s'imposer dans le vocabulaire de la critique d'art.* »⁸

⁶ Jean-Marie Schaeffer, **Pourquoi la fiction ?**, Paris, Seuil, 1999, p.236.

⁷ Frédéric Jameson, *op.cit.*, p.93.

⁸ Denys Riout, **Qu'est-ce que l'art moderne ?**, Paris, Éditions Gallimard, collection folio essais, 2000, p.422.

Selon Frédéric Jameson « *les positions posmodernistes en architecture, et cela de façon plus décisive que dans les autres arts ou médias, ont été inséparables d'une remise en cause implacable du haut modernisme architectural de Frank Lloyd Wright ou du style dit international (Le Corbusier, Mies, etc.)...* »⁹ Sauf que les représentations architecturales dans les films d'action américain contemporains s'inscrivent, nous le verront, dans la continuité de l'architecture moderne (Style International, architecture *High Tech*)¹⁰, justement opposée au postmodernisme qui est pourtant censé caractériser ce cinéma.

Par de telles observations, nous ne cherchons pas à remettre en cause la théorie postmoderniste dans son ensemble mais plutôt à nuancer certaines de ses conclusions qui nous semblent en contradiction avec une analyse précise du cinéma hollywoodien contemporain. C'est pour cela que nous préférons à toute autre, pour qualifier notre corpus, l'expression générale et peu connotée de « cinéma contemporain »¹¹. Ce terme est neutre en ce qu'il se contente de couvrir une période temporelle, mais il est aussi relatif (on est contemporain d'une période précise, tout comme on est toujours le moderne de quelqu'un d'autre). Dans les pages qui vont suivre, nous appellerons donc « contemporaine » la période du cinéma d'action hollywoodien allant du début des années quatre-vingt à 2010, terme de notre étude (même l'on peut penser que les formes spectaculaires en constante évolution que nous avons analysé ont encore de beaux jours devant elles).

Étrangement, les contempteurs du cinéma spectaculaire contemporain posent comme argument premier à leurs observations que ces films ne peuvent pas être analysés comme des productions artistiques. Pour Laurent Jullier, il n'est plus possible, dans la majorité des films contemporains, de « *montrer que toutes les matières de l'expression concourent avec une cohésion jamais prise en défaut à produire un sens global homogène. Le « son & lumière » appelle un discours descriptif ou méta-discursif, il ne fait pas sens, il fait sensation ; quand au film « allusionniste », passé le moment ludique de la reconnaissance des clichés qu'il recycle, on se demande pareillement qu'en dire d'autre, à moins de parler de la Post-Modernité en*

⁹ Frédéric Jameson, *op.cit.*, p.34.

¹⁰ Voir seconde partie, B/ 1).

¹¹ Nous avons également rencontré au fil de nos lectures l'expression de « *cinéma néo-classique* » pour qualifier une partie des films américains à partir des années quatre-vingt (le terme est analysé par Vincent Amiel et Pascal Couté dans **Formes et obsessions du cinéma américain contemporain**, Paris, Klincksieck, 2003, question n°24 : « *Qu'est-ce que le néo-classicisme hollywoodien ?* », p.81-84). Le terme de néo-classique nous apparaît plus pertinent que celui de postmoderne parce qu'il met l'accent sur la continuité (avec le classicisme) plutôt qu'avec la rupture (avec la modernité). Néanmoins, l'idée d'un classicisme « nouveau » témoigne d'une vision trop cloisonnée du classicisme que nous préférons considérer comme une forme égale à elle-même, que son évolution constante empêche d'être « vieille » ou « neuve ».

général. »¹² Le théoricien postule l'échec de son discours avant même de l'avoir tenu et pose comme consubstantielle aux films sa propre difficulté à les élucider.

Au contraire, lorsque des analyses consacrées au cinéma populaire actuel aboutissent à des résultats positifs, donnent lieu à un discours artistique étayé d'exemples et ouvrant des perspectives de recherche, elles sont rejetées d'emblée comme étant le fait d'« *une littérature à la qualité très discutable diffusée par la culture populaire. Bien que les auteurs, portés par une verve cinéphilique, une érudition et un souci du détail leur aient consacré quelques monographies, le principal défaut de ces travaux réside sans doute dans cet enthousiasme candide pour des formes culturelles considérées comme « illégitimes », enthousiasme qui constitue davantage un obstacle à la prise en compte du sérieux de l'entreprise et à sa légitimation comme objet de recherche.* »¹³ Ce type de remarque pose la question, sur laquelle nous allons revenir, de la légitimité des sources sur lesquelles baser un travail de recherche universitaire. Reste que ce rejet par principe de toute forme d'analyse nous apparaît plutôt suspect et aurait tendance en retour à frapper d'inanité les travaux de ceux qui pratiquent de telles d'accusations et ne se refusent aucun des raccourcis et des jugements de valeurs qu'ils critiquent chez les autres. Ainsi, le sociologue américain Neal King, travaillant sur la représentation des policiers dans les films contemporains affirme que les principaux sujets de **Piège de cristal** (John McTiernan, 1988) sont le machisme et de la sodomie¹⁴. La façon dont l'auteur décrypte la présence de cette pratique dans le film reste un mystère à la lecture de son ouvrage et nous essaierons pour notre part de démontrer que ce film explore également d'autres terrains intéressants et autrement plus productifs pour l'analyse. Pour Laurent Jullier, « *la fusillade finale de **Léon** (Luc Besson, [1994]) entretient plus de rapports avec le Festival Pyromélodique de Juan-Les-Pins qu'avec le cinéma de Jean Eustache, par exemple* »¹⁵. Certes. La tournure d'esprit qui sous-tend ce type de remarques laisse songeur et correspond assez bien aux diverses critiques formulées à l'encontre du cinéma populaire contemporain *a fortiori* le cinéma d'action (qu'il soit hollywoodien ou non, le film de Besson étant à cheval entre plusieurs cultures). On constate tout d'abord une opposition entre culture « populaire » et culture « haute », opposition binaire, rejetant tout espoir de dialogue entre les deux (pour accentuer cette illusion, il est essentiel pour l'analyste de prendre deux films les plus possible

¹² Laurent Jullier, *op.cit.*, p.9.

¹³ Frédéric Gimello-Mesplomb, « *Des mythologies politiques du cinéma à la sociologie pragmatique de l'industrie hollywoodienne* ». Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), **Le cinéma des années Reagan, un modèle hollywoodien ?**, Paris, Nouveau Monde Éditions, 2007, p.26.

¹⁴ Notre traduction de: « *Die Hard [...] seemed to work over male privilege and anal sex, of all things.* » Neal King, **Heroes in Hard Times : Cop Action Movies in the U.S.**, Philadelphie, Temple University Press, 1999, Préface, p.VII.

éloignés l'un de l'autre) au profit d'une conception aristocratique du cinéma fondée, sans surprise, sur la mise en avant de la Nouvelle Vague des années soixante contre un film des années quatre-vingt-dix. Au-delà de l'inutilité dégradante de la comparaison (l'auteur aurait pu aussi bien comparer le film de Besson à un pot-au-feu et celui d'Eustache à une soupe à l'oignon, cela n'aurait pas rendu sa remarque plus compréhensible), Laurent Jullier exprime en filigrane une conception exclusive du cinéma rejetant la production de divertissement spectaculaire en dehors du septième art. Le constat : « ce n'est pas du cinéma, c'est de la pyrotechnie » ne nous permet pas pour autant de mieux cerner ce qu'est le cinéma. Jean Eustache, qui n'en demandait pas tant, se retrouve présenté comme le modèle unique de l'art cinématographique. Les théories de Jullier, qui compare aussi les films à des manèges, lui permettent de commenter sur les mêmes critères, sans distinction méthodologique, films contemporains, publicités télévisées et attractions foraines, de façon à dénier aux films leur individualité et leurs spécificités artistiques.

Ce qui ressort de ce type d'analyses, c'est un rejet du spectaculaire, présenté comme de l'anti-cinéma. Ce rejet, peu crédible après un simple regard sur l'histoire des formes cinématographiques, prend sa source dans la crainte que provoque le spectaculaire chez de nombreux analystes, vraisemblablement motivée par la dimension irrationnelle de l'image spectaculaire. Le spectaculaire et l'action font du cinéma un art vivant, vibrant d'une énergie physique qui se communique au spectateur sous la forme d'un sentiment de jubilation sur lequel il est parfois difficile de mettre des mots. Que le cinéma soit une expérience irréductible au discours verbal ne veut pas dire pour autant que seul un « *discours descriptif ou méta-discursif* » puisse convenir à ces films qui se tiennent volontairement à l'écart des rassurantes structures littéraires¹⁵. Pour en rendre compte, il est nécessaire d'élaborer de nouveaux outils d'analyse, en privilégiant par exemple l'étude de l'image sur celle du texte et en portant notre attention sur cet élément difficilement définissable (quoiqu'immédiatement reconnaissable) qu'est l'action. Le cinéaste hongkongais John Woo explique que « *certaines réalisateurs feront passer leur message à travers des dialogues, d'autres par la composition*

¹⁵ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.38.

¹⁶ Le réalisateur George Miller décrit ainsi son premier film, **Mad Max** (1979) : « *Pour moi c'était du pur cinéma ; voilà ce que sont les films d'action. Ce que j'adorais dans les scènes de poursuites des vieux classiques, la course de chars de Ben-Hur, les classiques de la comédie d'Harold Lloyd, et particulièrement ceux de Buster Keaton, c'est qu'elles sont de la pure mise en scène. Nous avons donc pensé à faire un film qui, comme Hitchcock le disait, n'aurait pas besoin d'être sous-titré pour être compris par des japonais.* » Notre traduction à partir de : « *But for me it was pure cinema – action films truly are. I loved all the classic films chases, the chariot race in Ben-Hur, and the classic comedies of Harold Lloyd, and particularly Buster Keaton, because it was pure film language. So we thought we'd make a film were, as Hitchcock said, they wouldn't have to read the subtitles in Japan.* » Propos recueillis par Daphne Paris: « *Shadow and Substance* », John Boorman, Walter Donohue (ed.) : **Projections. A Forum for Film Makers**, London, Boston, Faber and Faber, p.9.

*d'un plan. Chez moi, ça passe par l'action. »*¹⁷ Cette remarque révèle la spécificité du cinéma d'action dont le mode d'expression n'est tributaire ni de la tradition littéraire (les dialogues), ni de la tradition picturale (la composition du plan) : ces éléments ne sont bien sûr pas absents des films, mais les réalisateurs de film d'action s'expriment par d'autres voies, par l'action et le spectaculaire. Nous consacrerons de longs développements à ce mode d'expression propre au cinéma d'action qui, pour être différent, ne mérite pas pour autant qu'on lui dénie le droit à l'analyse et à la pensée.

L'un des principaux obstacles à une analyse du cinéma d'action contemporain est donc, avec la distance temporelle et l'originalité de son mode d'expression, le soupçon de plaisir et donc d'irrationalité qui pèse sur toute personne qui regarde ces films, s'y intéresse, consacre du temps et de l'énergie à les mettre en valeur. Si l'universitaire tient à se distinguer du journaliste, il rejette surtout le fan, coupable d'une logorrhée posant le plaisir comme seul critère de valeur, d'une absence de rigueur dans la démonstration et, souvent, d'un manque de connaissance en dehors de son sujet de prédilection ce qui l'empêche de prendre de la distance et d'ouvrir de nouvelles perspectives¹⁸. Le cinéma de genre favorise en effet ce type de comportement préférant la quantité à la qualité mais, à nouveau, la solution à ce problème ne réside pas dans un rejet en bloc des films qui y sont associés. Si l'amour est aveugle et ne peut être considéré comme un outil d'analyse valable, le mépris, même maquillé en scepticisme, s'avère aussi peu productif.

Afin d'appréhender notre corpus de films de genre contemporains et de rendre compte du plaisir qu'ils procurent sans se départir de l'approche scientifique qui est celle de l'universitaire, nous souhaitons adopter une position proche de celle d'Umberto Eco dans ses analyses de la littérature populaire (en l'occurrence le roman **Love Story** d'Erich Segal datant de 1970 et adapté la même année au cinéma par Arthur Hiller, les deux œuvres ayant connu un immense succès public) : « *si Oliver pleure pour Jenny, gare à l'infâme qui sourirait. Mais*

¹⁷ Extrait de l'entretien avec John Woo présent dans le livret de l'édition DVD *collector* française de la trilogie du **Syndicat du crime**, édité par Vidéo, p.73.

¹⁸ Certains auteurs ont consacré des études aux goûts des fans des films d'action, par le biais d'entretiens ou de la collecte de billets publiés sur Internet (voir par exemple David Morin-Ulmann : « *Ce qu'en pensent les adolescents des milieux populaires* », Frédéric Gimello-Mesplomb [dir.], *op.cit.*, p.297-307, ou Régis Dubois : « *“C'est juste du divertissement !” Questions de réception autour du film 300 de Zack Snyder (2007)* », Régis Dubois, **Hollywood, cinéma et idéologie**, Cabris, Éditions Sulliver, 2008, p.135-156). Le résultat de telles études de la réception peut s'avérer intéressant mais est plus œuvre de sociologue que de chercheur en cinéma. L'idée, séduisante mais erronée, qu'un film peut être compris en observant son public dessert assurément le film d'action et le cinéma populaire en général. On ne peut en effet qu'être consterné par le peu de pertinence des analyses du public (ou du moins de ses représentants choisis par les auteurs), leur méconnaissance de l'histoire du cinéma et surtout la médiocrité de leur rhétorique (peu importe qu'elle soit « pour » ou « contre » le film), une logorrhée grammaticalement incorrecte et parfois agressive.

gare aussi au naïf qui se bornerait à pleurer. Il faut savoir démonter les mécanismes. »¹⁹

L'analyste doit aimer et comprendre à la fois, se laisser gagner par l'émotion que dégage l'œuvre tout en restant conscient des moyens utilisés pour provoquer cette émotion. L'émotion (les larmes pour le drame, le rire pour un film comique, l'émerveillement face à une cascade ou un effet spécial...) sans la compréhension sont le fait du fan et de la majorité du public, qui n'a pas à en être blâmé. L'analyse sans l'émotion est elle aussi incomplète puisqu'elle passe visiblement à côté du but que s'est fixé l'artiste (établir la communication avec son public par le biais de l'émotion). Quand à l'ironie envers l'objet étudié, nous avons déjà évoqué l'impropriété de cette démarche « *infâme* ». Ajoutons à l'actif de la passion raisonnée défendue par Eco qu'il existe une inclination naturelle à approfondir ce que l'on aime et, qu'à l'inverse, une œuvre nous touche plus encore lorsqu'on la comprend et que l'on perçoit, ne serait-ce qu'en partie, les processus artistiques et intellectuels qui lui a donné naissance.

Umberto Eco poursuit : « *Les œuvres de ce genre sont conçues pour faire pleurer, donc, elles font pleurer. Impossible de manger un bonbon au miel et – au seul prétexte que l'on a une vaste culture et un contrôle parfait de ses sensations – prétendre sentir le goût du sel.* »²⁰ L'expression importante ici est celle de « *conçues pour faire pleurer* » qui soumet la production de l'œuvre d'art à une fonction précise, un besoin à remplir : l'art populaire à une qualité artisanale que l'on retrouve dans la dimension manufacturée du cinéma. Il y a du pragmatisme à catégoriser ainsi les œuvres en fonction d'un besoin et des sensations qu'elles produisent. Il s'agit aussi d'une conscience du « contrat » qui unit l'artiste à son public, un contrat, tacite ou financier (pour le cinéma d'action contemporain il s'agit souvent de sommes très importantes), qui garantit que l'œuvre s'inscrira dans une certaine norme et produira chez le spectateur la réaction promise (les larmes pour le mélodrame à la **Love Story**). Avec le film d'action, il ne s'agit pas de faire pleurer mais de provoquer un ensemble de réactions qui vont de la peur et la colère face à la mort des innocents à la jubilation de la destruction, en passant par la fascination devant des situations hors-normes. Tout est bon alors pour que le film atteigne son objectif, ce qui a pu donner naissance à des œuvres outrancières, faisant un usage immodéré de la violence et de la pyrotechnie, témoignant d'une fascination déraisonnable pour la puissance technologique, l'apparat militaire et les icônes viriles, jusqu'à des débordements racistes ou misogynes. Mais là encore il faut faire la part des choses : chez Walter Hill, la misogynie est par exemple un comportement assumé, pour ne pas dire une

¹⁹ Umberto Eco, **De Superman au surhomme**, 1976, Paris, Grasset, trad. 1993, p.28.

²⁰ *Idem*, p.12.

constante thématique, vision du monde héritée de Sam Peckinpah (avec lequel il collabora). Le cinéaste ne s'interdit pas de mettre en scène des femmes fortes, bien au contraire, mais le héros masculin sait qu'il ne peut pas leur faire confiance.

Il faut dire que les films d'action ne font rien pour dissiper leur mauvaise réputation dans le monde de la recherche et plus largement les milieux intellectuels (mais, de leur point de vue, cela présente-t-il le moindre intérêt ?) et se définissent d'eux-mêmes comme des œuvres de peu d'ambition créative. George Lucas, créateur de **Star Wars** et producteur des **Indiana Jones** déclare que « *[s]es films sont plus proches d'un tour de manège que d'une pièce de théâtre ou d'un roman* »²¹, phrase qui inspire à Laurent Jullier sa remarque sur Luc Besson commentée plus haut : le réalisateur américain, comme nombre de ses compatriotes œuvrant dans l'industrie du divertissement, rechigne à se présenter comme l'artiste ambitieux et conceptuel qu'il se révèle être après analyse. Mais il y a dans cette phrase plus qu'un anti-intellectualisme de façade : ce que Lucas veut dire, c'est que le mode de l'action spectaculaire qui lui sert de moyen d'expression et de terrain d'expérimentations artistiques se caractérise par sa capacité à créer des formes narratives non-tributaires du référent littéraire (pièce de théâtre ou roman) qui reste la norme pour la majorité des analystes.

Récemment, la publicité de **G.I. Joe : Le réveil du Cobra** (Stephen Sommers 2009) s'est basée sur un rejet des élites intellectuelles (les journalistes, le public cultivé des grandes villes), ouvertement présentées comme inaptes à recevoir un film que ses producteurs ont déclaré être destiné à l'Amérique profonde. Afin d'éviter les critiques catastrophiques dont avait écopé un mois plus tôt **Transformers 2 – La revanche** (Michael Bay, 2009) (ce qui ne l'avaient pas empêché d'être un succès public massif), le studio Paramount a annulé les projections de **G.I. Joe** à la presse et déclaré, par la voix de son vice-président Rob Moore, qu'elle voulait « *que ce soit le public qui juge ce film* ». Ce populisme s'est doublé d'une publicité accentuée dans des états ruraux comme le Kansas, la Caroline du Nord ou l'Ohio et, dans un mouvement « patriotique », une projection spéciale a été offerte à mille soldats et leurs familles²², de façon à souligner la dimension militariste d'un film qui se déroule pourtant dans un univers irréaliste inspiré de jouets pour enfants, des **James Bond** des années soixante et de **Star Wars**. Difficile de se positionner face à une telle mauvaise foi, surtout lorsqu'elle émane des propres auteurs du film : faut-il abandonner tout espoir d'une recherche sérieuse sur le cinéma d'action américain et se dire que les moments d'invention esthétique que nous

²¹ **Time** du 15 juin 1981, cité par Laurent Jullier, *op.cit.*, p.37.

²² Situation exposée dans un article du **Monde.fr.**, mis en ligne le 4 août 2009.

avons décelés dans ce film de Sommers n'étaient qu'une vue de l'esprit ? Nous prenons le risque de démontrer le contraire.

Il ne s'agit pas de légitimer intellectuellement le cinéma d'action contemporain en faisant un panégyrique de ses productions, ni de mettre le doigt sur tel élément idéologiquement inacceptable pour un spectateur européen (qui n'est que rarement la finalité du film), mais plutôt d'observer comment toutes ces caractéristiques, plus ou moins maîtrisées selon les cinéastes, aboutissent à des créations esthétiquement fortes.

C'est le lot des études portant sur de larges corpus que de constater, sans avoir non plus à le souligner constamment, une grande disparité dans la qualité et l'intérêt de ses objets. Certains films d'action médiocres méritent les critiques formulées par d'autres que nous contre le genre dans son ensemble. Ces objections existent, nous en prenons acte et en relaterons certaines, mais il ne faut pas laisser l'arbre masquer la forêt (quand bien même il semble parfois que ce soit une forêt entière qu'il faille traverser avant d'admirer une belle plante). En analysant les films d'action contemporains selon des grilles de lecture parfois complexes, nous ne voulons pas masquer leur disparité. Il est évident que certains films d'action, soumis à l'esthétique dominante du moment de leur production, passent mal le cap des années alors qu'ils avaient pu paraître très impressionnants au moment de leur sortie (la déconvenue est parfois tellement importante que ces films rejoignent rapidement une autre catégorie de réception où règne le second degré de spectateurs avertis et ironiques).

Il y a de toute façon dans le cinéma d'action hollywoodien des moments qui défient l'analyse. Il est facile de produire de longs développements sur la représentation des corps musclés dans les films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, en y voyant, au choix, une iconographie machiste, une forme de narcissisme établissant un lien de fascination avec le spectateur, ou alors un retour à des représentations issues de la sculpture antiques. Ces justifications intellectuelles (tout à fait exactes au demeurant) ne vous seront d'aucun secours face à la vision d'un Jean-Claude Van Damme nu (de dos) et portant uniquement une paire de chaussettes blanches, en train de se refroidir l'entrejambe devant un ventilateur dans **Universal Soldiers** de Roland Emmerich (1992).

Tous les réalisateurs ne sont pas égaux face aux analyses que nous allons développer. Lorsque nous évoquerons l'art abstrait pour caractériser l'esthétique spectaculaire contemporaine, il faut avoir conscience que ce qui correspond chez des cinéastes comme Michael Mann ou Tony Scott à une démarche récurrente et consciemment abstraite, se déroule pour d'autres de façon plus ponctuelle et est le fruit, sinon du hasard, du moins d'un heureux concours de circonstances dû au caractère industriel et participatif de la création

cinématographique. Au milieu de cette diversité de postures et de résultats, c'est le privilège de l'analyste d'oser des rapprochements et des recoupements producteurs de sens.

De façon à maîtriser un corpus important s'étendant sur environ trente ans, nous avons choisi de mettre en avant un certain nombre de films qui, après analyse, nous ont paru être particulièrement représentatifs du genre (d'un ou plusieurs de ses aspects). Leur réussite artistique fait que ces œuvres sont souvent bien connues du public, et parfois déjà remarquées par certains chercheurs. Sans surprise, on y retrouve les films de cinéastes américains comme John McTiernan, James Cameron, Walter Hill, Kathryn Bigelow, Tony Scott, Renny Harlin ou les frères Wachowski. Ces films serviront de charnière à nos démonstrations et leurs titres reviendront régulièrement dans le texte, au milieu de beaucoup d'autres exemples plus ponctuels.

Le lecteur se rendra rapidement compte que nous citons régulièrement des films qui ne correspondent guère à la représentation conventionnelle que l'on se fait d'un film d'action contemporain, tant d'un point de vue générique qu'historique : c'est que certaines de ces œuvres, par exemple les films de Buster Keaton ou **La Mort aux trousses** d'Alfred Hitchcock (1959), représentent pour nous des avancées importantes dans la mise en scène de l'action au cinéma et qu'il était important de les mettre en relation avec ce qui nous apparaît comme leurs équivalents contemporains. La question de l'action croisant constamment celle du spectaculaire (nous consacrons une large part de notre première partie à ces deux notions qui, dans les films d'action, ne sauraient réellement être séparées), nous ferons également appel à d'autres films que des films d'action pour définir une évolution générale de l'esthétique spectaculaire dans le cinéma contemporain.

Ces rencontres entre les films nous amèneront d'ailleurs à proposer deux définitions du cinéma d'action contemporain, la première relativement exclusive (et donc forcément incomplète) et la seconde plus large et mouvante, en phase avec les différentes formes que peuvent justement prendre l'action et le spectaculaire.

Pour toutes ces raisons, nous avons choisi une méthode transversale et comparatiste, centrée sur la période contemporaine mais non limitée par elle. Notre vision du cinéma contemporain est consciente des évolutions économiques, techniques et narratives qui sont propres à celui-ci (et que nous développerons) ainsi que des changements dans les goûts du public et les modes de réception des films, toutes choses qui influant sur la création hollywoodienne. Nous sommes malgré tout partisan d'une inscription des formes récentes de l'action et du spectaculaire dans une vision d'ensemble de l'histoire du cinéma, de façon à

présenter le cinéma contemporain en continuité avec les recherches cinétiques du cinéma muet ou la virtuosité chorégraphique de la période classique, alors que d'autres théoriciens préfèrent poser des ruptures franches et inéluctables entre ces périodes et la création contemporaine. Ce qui les prive, de notre point de vue, de bien des possibilités d'analyse.

Les héros de films d'action font preuve de pragmatisme face au réel. Leur logique est empirique, ils réagissent en fonction des faits plutôt que de principes généraux : c'est l'expérience qui dicte le comportement à adopter et la réflexion qui en découle. Notre méthode ne sera guère différente : les théories que nous serons amenées à élaborer se basent sur un contact direct avec les films et sur leur analyse particulière. C'est de la matière des films que naît la réflexion de l'analyste, sous peine que sa pensée ne s'égare dans des territoires trop abstraits. Tout au long de notre travail, nous essaierons d'équilibrer abstraction conceptuelle et attention portée à l'image, d'où notre choix d'une iconographie importante. La référence constante au matériau filmique (à l'objet fini comme à ses conditions de production) n'est pas le fait d'un fan cherchant à noyer ses lecteurs sous une joyeuse débauche d'exemples, de descriptions et de cas particuliers. C'est au contraire la marque de notre certitude qu'une pensée abstraite n'est jamais aussi pertinente que mise en relation avec le concret : c'est d'ailleurs sur cet équilibre que nous avons fondé notre définition des films d'action comme « abstraction figurative ».

Le pragmatisme de notre approche et le caractère contemporain de notre corpus nous ont imposé des contraintes méthodologiques, en particulier d'un point de vue bibliographique. Pour soutenir notre étude, il n'existe quasiment aucune monographie sur les films d'action importants, leurs réalisateurs ou leurs interprètes. Les écrits sur le cinéma d'action hollywoodien contemporain dans son ensemble sont un peu plus nombreux, bien qu'essentiellement en anglais et sous la forme de recueils d'articles universitaires où les observations esthétiques le disputent à des considérations sociologiques voire philosophiques (l'intérêt de ces ouvrages étant de présenter un panel de méthodes et de points de vue). Nous avons également travaillé à partir d'ouvrages portant, de façon plus large, sur les périodes que recouvre notre corpus, les années soixante-dix (que nous présenterons comme un moment de transition vers les trois décennies suivantes qui sont elles le cœur de notre sujet) et les années quatre-vingt/quatre-vingt-dix. Le film d'action et les évolutions du spectaculaire ne sont pas forcément au centre de ces ouvrages généraux, mais ceux-ci permettent de développer des questionnements sur l'ensemble de la période, essentiels pour une approche transversale. Nous nous sommes bien sûr également penchés sur des textes ne traitant en rien du cinéma

d'action (ils ont pour la plupart été écrits avant même que le genre ne développe ses formes contemporaines) mais dont nous avons prolongé le propos pour le faire entrer en résonance avec le cadre de nos recherches. Nous sommes également sortis, lorsque nos analyses l'exigeaient, du champ du cinéma pour celui de la critique d'art (essentielle pour approfondir des recherches sur l'abstraction picturale) ainsi que ceux de l'urbanisme et de l'architecture.

Les analyses consacrées au film d'action sont donc encore largement de l'ordre du ponctuel, ce qui réduit d'autant les possibilités bibliographiques, à moins de partir chercher l'information là où elle se trouve, quitte à sortir des normes universitaires. Nous n'avons pas hésité à faire figurer comme références, aux côtés d'Aristote, Umberto Eco ou Gilles Deleuze, des textes issus de revues grand public consacrées au cinéma de genre, voire de sites Internet et de blogs, ainsi que des propos issus de bonus de DVD (dans le cas de ces sources fournies par les instances mêmes de la production du film, il faut bien sûr prendre en compte le caractère promotionnel de la majorité des déclarations). La sortie de chaque nouveau film entraîne de nombreux textes dans la presse qui ont servi de base à notre travail de fond : la littérature critique n'est pas forcément exempte d'intuitions théoriques et l'intérêt réel des revues ou des sites consacrés au cinéma populaire est que la passion de leurs rédacteurs est souvent une garantie d'exhaustivité et de précision dans l'information (à défaut d'objectivité dans l'analyse). Ces informations ont servi à illustrer nos propres analyses, et les ont parfois inspirées, car ce n'est pas sur ses sources ou son sujet que peut être jugé un travail universitaire, mais plutôt sur la manière dont il traite ceux-ci.

Il faut enfin souligner le caractère stimulant de la recherche lorsqu'elle s'attache à un objet culturel encore « chaud » et dont il nous est donné d'observer et d'approfondir les multiples transformations parfois en temps réel. Durant sa longue période de rédaction, cette thèse a régulièrement été modifiée pour faire place à de nouveaux exemples issus de films à l'affiche qui corroboraient ou permettaient d'approfondir des paragraphes déjà écrits. Nous avons aussi pu assister à la concrétisation de certaines de nos théories, comme l'importance prise, pour le spectaculaire de la fin des années deux-mille, de la projection en trois dimensions et des évolutions esthétiques qui y sont associées.

Pour des raisons d'unité dans le corpus, notre étude se limitera ici à la production hollywoodienne, bien que nous soyons persuadé que l'analyse des films d'action asiatiques de la même période aboutirait aux mêmes conclusions, adaptées à un cadre de production très différent, en particulier d'un point de vue économique. Nous ferons d'ailleurs références aux films d'action issus des cinématographiques non-hollywoodiens lorsque ce point de vue

extérieur sera utile à nos analyses, l'esthétique spectaculaire contemporaine étant le fruit d'inspirations mutuelles, en particulier entre Hollywood et l'Asie.

Nous ferons régulièrement des rapprochements entre les films, de façon à les mettre en perspective les uns avec les autres, à conceptualiser leurs situations dramatiques et leurs configurations visuelles, mettant ainsi en valeur l'unité et la régularité du genre, par delà des différences de façade. Par exemple la série des **Jason Bourne** (**La Mémoire dans la peau**, Doug Liman, 2002 ; **La Mort dans la peau** et **La Vengeance dans la peau**, Paul Greengrass, 2004 et 2007) doit une large part de sa popularité et de son intérêt à la façon dont le héros utilise les voies de communication pour esquiver les affrontements physiques et dont, grâce au développement des dernières technologies de télécommunication, les informations sont diffractées entre plusieurs personnages dans des duels intellectuels à distance. Autant d'éléments déjà présents, mais de façon différente, dans **Piège de cristal** presque vingt ans plus tôt et que des films plus récents prolongent en élargissant leur horizon (la traque n'a plus lieu en huis clos mais dans le monde entier). Nous verrons que les films d'action reposent, tant d'un point de vue esthétique que narratif, sur l'utilisation d'un réseau géométrique de contrôle qui, comme principe conceptuel, ne change guère, alors que sa représentation évolue fortement, par élargissement, densification et dématérialisation, s'inspirant de l'état des techniques de communication et de leur impact sur la société au moment de la production. La permanence de principes de ce type dans tous les films d'action nous amènera à reconsidérer l'importance des grilles de lecture politique ou sociologique appliquées à des œuvres de divertissement populaires, sans pour autant nier l'intérêt ponctuel de ce type d'approches. Elles sont certes utiles pour définir le contexte de production d'un film mais ne prennent un intérêt cinématographique qu'une fois qu'elles sont intégrées dans le cadre d'une fiction qui les exprime sur le mode du spectaculaire mais qui, également, les stylise et donc en réduit la pertinence.

De la même manière, nous verrons que le cinéma d'action contemporain est tiraillé entre deux approches esthétiques opposées et complémentaires, l'une réaliste et viscérale, l'autre démesurée et inconséquente, mais aussi que ces deux catégories de films sont tributaires, d'un point de vue conceptuel, des mêmes enjeux dramatiques et esthétiques, exprimés différemment.

L'approche transversale et synthétique nécessite de la part du lecteur une bonne connaissance des films d'action et de leur succession dans le cinéma récent. Afin de ne plus

avoir à y revenir (ou presque), nous allons esquisser une chronologie du genre, égrenant de façon linéaire ses films importants et leurs apports esthétiques.

Notons d'abord que la dénomination de cinéma d'action contemporain est un véritable fourre-tout dont nous définirons les tenants et les aboutissants dans notre première partie. Les « films d'action » ont toujours existé au cinéma, films d'aventure, western ou films noirs, mais leur forme contemporaine et technologique, qui nous intéresse ici, a progressivement pris forme durant les années soixante-dix et trouve sa première incarnation idéale dans **Les Guerriers de la nuit** (Walter Hill, 1979), œuvre charnière ne serait-ce que par sa date, qui opère la transition entre le pessimisme social du cinéma des *Seventies* et les prémisses d'un renouveau héroïque, ainsi que la mutation du film de genre urbain et épopée abstraite. La même année, loin d'Hollywood, l'australien George Miller pousse avec **Mad Max** la poursuite automobile dans ses derniers retranchements : ce qui, dans **Bullitt** (Peter Yates, 1968) ou **French Connection** (William Friedkin, 1971), était encore une péripétie de film policier intégrée dans un cadre réaliste, devient l'enjeu principal d'un film d'action situé dans un univers légèrement futuriste, à la fois dépositaire de la violence des années soixante-dix et des prémices de l'imaginaire délirant des œuvres des années quatre-vingt. Le cinéma d'action contemporain se fonde autour de la mise en scène du corps en mouvement dans un espace hostile, qu'il soit urbain (**Les Guerriers de la nuit**, **Police Fédérale Los Angeles** [William Friedkin, 1985], **Ennemi d'Etat** [Tony Scott, 1998]) ou sauvage (**Sans Retour** [Walter Hill, 1981], **Rambo** [Ted Kotcheff, 1982], **Predator** [John McTiernan, 1987]). S'y ajoute un second motif déterminant, celui de la technologie qui, après la science-fiction de **La Guerre des étoiles** (George Lucas, 1977), se développe dans **Tonnerre de feu** (John Badham, 1983) puis **Terminator** (James Cameron, 1984).

Le cinéma spectaculaire des années quatre-vingt se caractérise, dans son ensemble, par une rupture avec les films les plus célèbres des années soixante-dix, tant à un niveau esthétique que moral ou « politique » ; c'est d'ailleurs ce qui lui est souvent reproché²³. On observe un retour à la figure du héros positif ainsi qu'à des formes esthétiques souvent inventives et flamboyantes, partagées avec le vidéoclip naissant. Cette période est un moment de restructuration et de reconquête du pouvoir pour les grands studios après la crise de la production des années soixante et la relative indépendance des auteurs dans les années soixante-dix. Comme pour continuer le cinéma violent des années soixante-dix, certains des

²³ Dans sa préface au **Cinéma des années Reagan** (Frédéric Gimello-Mesplomb [dir.], *op.cit.*) intitulée « Une décennie négligée », Michel Cieutat constate avec justesse que « le gros problème avec les Eighties c'est qu'elles succèdent aux Seventies ! » (p.9).

premiers films d'action contemporains prennent la forme d'un cauchemar : dans **Mad Max**, le héros assiste à la mort de sa femme et son bébé et dans **Sans Retour** un groupe de soldat traqué dans les bayous de Louisiane est gagné par la folie. **Terminator** annonce la destruction de l'humanité et multiplie les séquences traumatiques : la scène du bunker, les cauchemars récurrents de Reese, l'attaque du commissariat (le massacre des policiers est entrecoupé de gros plans sur le visage de Sarah Connor qui suggèrent que cette violence est l'émanation des peurs les plus profondes de la jeune femme, avec le cyborg comme équivalent technologique du croque-mitaine du film d'horreur). La majorité des films des années quatre-vingt reviennent néanmoins à une morale positive et une structure de conte de fée : dès 1976, le boxeur de **Rocky** (John G. Avildsen) fait face à l'adversité et, dans **Piège de cristal**, John McClane est un nouveau Thésée qui traverse un labyrinthe de verre et d'acier à la recherche de la femme aimée. La période pourrait être résumée par le sous-titre de **La Guerre des étoiles** : « *Un nouvel espoir* ».



Figure 1 - Sans Retour



Figure 2 - Terminator

Durant ces trente dernières années, les films d'action, qui sont souvent de gros succès au *box office*, participent pleinement de l'augmentation exponentielle des coûts de production²⁴, ainsi que d'autres pratiques financières comme la systématisation des suites

²⁴ Charles Fleming, **Box-office : Don Simpson et la culture hollywoodienne de l'excès**, 1998, Paris, Éditions Sonatine, trad. 2009 : « En 1980, le prix moyen de fabrication d'un film était de 9,3 millions de dollars, et le coût moyen du marketing et de la publicité était de 4, 3 millions. En 1991, le coût de fabrication moyen avait presque triplé, atteignant 26,1 millions de dollars, comme celui du marketing, passé à 12 millions. »

En 1991, James Cameron établit un record avec les cent vingt millions de budget de son **Terminator 2**. En 1998, le coût d'un film était en moyenne à soixante millions de dollars, dont vingt pour le marketing. A l'heure actuelle, le coût moyen d'une production hollywoodienne dépasse les cent millions de dollars, plus marketing, alors que de plus en plus de *blockbusters* dépassent les deux cent millions de dollars de budget (somme atteinte pour la première fois par **Titanic**, James Cameron, 1997), et quelques films avoisinent les trois cent millions (**Superman Returns** [Bryan Singer, 2006], **Spider-Man 3** [Sam Raimi, 2007]...). Le budget d'**Avatar** (James Cameron, 2009), dont la phase de pré-production fut très longue et couteuse, aurait atteint les cinq cent millions de dollars (frais publicitaires inclus).

Cette augmentation régulière des budgets est particulièrement visible dans le tableau regroupant les budgets des vingt-deux premiers **James Bond**, des neuf-cent-cinquante mille dollars de **James Bond 007 contre Dr.No** (Terence Young, 1962) aux cent-cinquante-deux millions de **Casino Royale** (Martin Campbell, 2006). Ces chiffres, actualisés en dollars de 2003, frais de promotions inclus ont été réunis par Frédéric Gimello-Mesplomb : « *James Bond, saga populaire : question d'économie du cinéma* », Françoise Hache-Bissette, Fabien Bouly, Vincent Chenille (dir.) : **James Bond (2)007, anatomie d'un mythe populaire**, Paris, Belin, 2007, p.239-240.

pour les films à succès. Les films à grand spectacle et d'action sont d'un point de vue financier et technologique le fer de lance de l'industrie hollywoodienne et sont au centre de la métamorphose du mode de consommation des films. Les films d'action se caractérisent par leur débauche technologique (dans les moyens employés comme dans les films eux-mêmes), ils ont nécessité une mise à niveau des supports de leur diffusion : le développement du son multipiste (en particulier à la suite de **Star Wars**, George Lucas allant jusqu'à faire mettre en place son propre standard sonore avec le THX), le changement de format (tournage et projection en numérique haute définition ; utilisation de l'Imax pour des films de fiction ; retour en grâce du cinéma en trois dimensions), la mutation des effets spéciaux grâce à l'image de synthèse, l'importance grandissante du cinéma à domicile (le *boom* de la VHS dans la seconde moitié des années quatre-vingt, celui du DVD dix ans plus tard²⁵ et récemment du Blu-Ray, le *Home Cinema* se développant en parallèle avec la pratique du téléchargement sur Internet).

D'un point de vue chronologique, c'est avec **48 Heures** (Walter Hill) en 1982, **Terminator** en 1984 et surtout **Rambo II – La Mission** (George Pan Cosmatos) en 1985 que le cinéma d'action contemporain connaît ses premiers succès importants. Les trois principaux genres sur lesquels va se greffer le film d'action sont donc présents dès ses débuts : le film policier urbain, la science-fiction et le film de guerre. Suivront, dans la première catégorie, **Cobra** (George Pan Cosmatos, 1986), **L'Arme fatale** (Richard Donner, 1987) ou **Piège de cristal**, dans la seconde **Robocop** (Paul Verhoeven, 1987), **Predator** ou **Total Recall** (Paul Verhoeven, 1990), et enfin, pour le film de guerre, **Commando** (Mark L. Lester, 1985), **Top Gun** (Tony Scott, 1986), **Portés disparus** (Joseph Zito, 1984)... La série des **Rocky** occupe une place à part dans le genre car ses scènes d'action se greffent sur un récit emprunté au mélodrame familial. Lorsque, à la fin des années quatre-vingt, la veine du film de guerre militariste s'amenuise suite au relatif échec financier de **Rambo III** (Peter MacDonald, 1988), il fusionne avec la science-fiction (**Aliens – le retour** [James Cameron, 1986], **Starship Troopers** [Paul Verhoeven, 1997]) et libère ses interprètes vers de nouveaux horizons issus du cinéma d'aventure (Sylvester Stallone gravit des montagnes dans **Cliffhanger**, Renny Harlin, 1993).

« Assez clairement, en comparant les budgets, la série commence ainsi avec une économie de série B [...]. Les films acquièrent ensuite un statut de série A. » (Joël Augros : « *James Bond 004,115 (milliards)* ». Françoise Hache-Bissette, Fabien Bouly, Vincent Chenille [dir.], *idem*, p.245).

²⁵ En 2000, la sortie en DVD de **Matrix** a servi de gigantesque publicité pour ce nouveau support, présenté comme le plus apte à reproduire fidèlement à domicile la grande qualité technique du film et de ses effets spéciaux. L'univers du film, avec ses univers virtuels et ses personnages experts en nouvelles technologies correspondait parfaitement avec la modernité technique alors associée au DVD.

Les premières stars du genre sont évidemment Sylvester Stallone et Arnold Schwarzenegger, dont il a beaucoup été dit, à raison, que leur *persona* filmique a été définie par leurs premiers films : dès **Rocky** et **Rambo**, Stallone crée un personnage de héros faillible dont la puissance physique vient en renfort des fissures psychologiques²⁶. A l'inverse, Schwarzenegger est d'emblée présenté sous la forme impavide d'un héros légendaire (**Conan le barbare**, John Milius, 1982, d'après les romans de *fantasy* de Robert E. Howard)²⁷ ou d'une machine (**Terminator**).

L'année 1988 voit l'apparition simultanée de trois nouvelles stars du genre : Bruce Willis s'impose grâce à **Piège de cristal**, alors que Jean-Claude Van Damme (dans **Bloodsport, tous les coups sont permis** de Newt Arnold) et Steven Seagal (**Nico** d'Andrew Davis) rendent les arts martiaux attractifs pour le public américain, pour la première fois depuis Bruce Lee. Quand à Mel Gibson, il est une icône du film d'action violent dès **Mad Max** de George Miller (et ses suites, **Mad Max 2** [George Miller, 1982] et **Mad Max au-delà du dôme du tonnerre** [George Miller et George Ogilvie, 1985]), mais l'acteur australien ne s'impose réellement aux Etats-Unis qu'avec **L'Arme fatale**.

Piège de cristal est une œuvre importante au moins pour deux raisons. D'abord parce que le film de McTiernan renoue avec une conception presque abstraite et géométrique de l'action (qui s'inscrit dans les méandres d'un gratte-ciel, la nuit de Noël), déjà présente dans **Les Guerriers de la nuit**, et lui donne une dimension ludique. La virtuosité technologique du film et son élégance donnent un nouveau souffle au genre pourtant très jeune du film d'action, déjà limité par la répétition mécanique de schémas empruntés au film policier ou de guerre. Ensuite parce que l'interprétation de Bruce Willis ouvre la voie à un nouveau type de héros d'action : l'acteur est certes musclé mais se déplace tout en souplesse (il affronte au corps à corps l'ancien danseur du Bolchoï Alexander Godunov) et fait preuve d'un solide sens de l'humour (avant **Piège de cristal**, ses principaux rôles avaient été pour la série télévisée comique **Clair de lune** [diffusée de 1985 à 1989], et dans deux films de Blake Edwards, **Boire et déboire** [1987] et **Meurtre à Hollywood** [1988]). Après John McClane, le héros de film d'action est moins un professionnel de la mort et de la destruction qu'un individu

²⁶ En réalité, la figure de l'exclu et de l'inadapté social est interprétée pour la première fois par Stallone dans **No Place to Hide** d'Albert Schnitzer (1970, le film est également parfois titré **Rebel**) où son personnage est un étudiant qui rejoint un groupe contestataire opposé à la guerre du Vietnam et prend la fuite après un attentat raté. Il ne s'agit pas d'un film d'action mais l'acteur y apparaît marchant le long d'une route déserte, dans une image qui annonce fortement les premiers plans de **Rambo**.

²⁷ En 1970, Schwarzenegger interprète le demi-dieu Hercule dans la comédie **Hercule à New York** d'Arthur Allan Seidelman. A l'époque, il est encore avant tout un champion de culturisme qui ne prête au film que son corps puisque sa voix est doublée par un acteur américain (son accent autrichien étant considéré comme inaudible) et que son nom est remplacé par celui d'Arnold Strong.

ordinaire plongé dans une situation extraordinaire qui l'oblige à développer son instinct de survie : McClane est policier municipal et Bruce Willis incarne un détective privé dans **Le Dernier samaritain** (Tony Scott, 1991), alors que les héros de **Ennemi d'État** et **Matrix** (Larry et Andy Wachowski, 1999) sont respectivement un avocat et un informaticien. La présence d'un acteur comme Willis dans un *blockbuster* annonce surtout l'arrivée dans le genre d'interprètes inattendus, venus du cinéma indépendant, comme Keanu Reeves, Nicolas Cage, Matt Damon ou James McAvoy.

Tout au long de la période, les films d'action vont gagner en ampleur, en rapidité et en densité, parallèlement à d'autres avancées techniques et esthétiques. Les séquences spectaculaires prennent le pas sur le récit (nous verrons les modalités de cette nouvelle façon de raconter les histoires), au point qu'elles semblent parfois englober le film dans son ensemble, ne laissant aucun répit au spectateur.

Le cinéma d'action des années quatre-vingt-dix accentue l'explosion des budgets, alors que la stylisation grandissante des intrigues (**Speed**, Jan de Bont, 1994) s'accompagne d'un regard critique et humoristique qui déconstruit les acquis de la décennie précédente, par l'ironie (**Le Dernier samaritain**) ou par l'absurde pur et simple (**Last Action Hero**, John McTiernan, 1993).

Avec la sortie de **Bad Boys** de Michel Bay en 1995 et les importants succès financiers de **Rock** (Michael Bay, 1996) ou **Les Ailes de l'enfer** (Simon West, 1997), la fin des années quatre-vingt-dix voit le passage du « modèle Joel Silver » au « modèle Jerry Bruckheimer ». Joel Silver a produit certains des plus gros succès du film d'action des années quatre-vingt, **Commando**, **Predator**, **Piège de cristal**, **L'Arme fatale** et leurs suites, des films qui relativisent l'expansion ludique du spectaculaire par une violence sèche et un humour noir très marqué. Après une période faste, les productions Silver vont se raréfier ou être des échecs financiers (**Fair Game** [Andrew Sipes, 1995], **Assassins** [Richard Donner, 1995] malgré le duo Sylvester Stallone/Antonio Banderas), jusqu'au triomphe inattendu de la trilogie **Matrix** qui ne relance pas pour autant l'activité du producteur. Si Jerry Bruckheimer (dont le partenaire Don Simpson décède en 1996) a connu son lot de réussites dans les années quatre-vingt (**Le Flic de Beverly Hills** [Martin Brest, 1984] et **Top Gun** sont parmi les gros succès de la période), ses productions deviennent omniprésentes à partir de la fin des années quatre-vingt-dix, tant au cinéma qu'à la télévision (la série **Les Experts** créée en 2000 et ses nombreux dérivés), et développent une esthétique plus emphatique mais aussi plus inconséquente et superficielle que les productions Silver de la décennie précédente.

Matrix propose une nouvelle donne pour le film d'action, améliorant grâce aux effets spéciaux les exploits physiques des héros et surtout fonctionnant comme une mise en abyme du genre. L'univers virtuel de **Matrix** est un monde parallèle où chacun peut devenir un héros surarmé et ralentir le temps pour exécuter une cascade...comme dans un film d'action en somme. A la suite de **Matrix** (et peut-être aussi d'un nécessaire dépaysement après les attentats de 11 septembre 2001), le cinéma d'action délaisse largement la réalité urbaine pour explorer des mondes merveilleux qui n'étaient, dans les décennies précédentes, représentés que dans **Star Wars** et **Indiana Jones** : les super-héros de bande dessinée mettent leurs pouvoirs au service de séquence d'action inédites et le spectateur est invité à explorer des univers fantaisistes (**Le Seigneur des anneaux**, Peter Jackson, 2001-2003) ou lointains (la trilogie **Pirates des Caraïbes** [Gore Verbinski, 2003, 2006 2007], **King Kong** [Peter Jackson, 2005]).

Dans la continuité du cinéma d'action des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, sont néanmoins réalisées des suites tardives de **Rocky**, **Rambo** (**Rocky Balboa** et **John Rambo**, Sylvester Stallone, 2006 et 2007) et **Piège de cristal** (**Die Hard 4 – Retour en enfer**, Len Wiseman, 2007). Pour Stallone, le retour de ses deux personnages fétiches est l'occasion d'une remise en question de leur statut d'icônes héroïques. Bruce Willis incarne également des héros déceptifs dans deux films fantastiques de M. Night Shyamalan (**Sixième sens** [1999], **Incassable** [2000]), alors qu'Arnold Schwarzenegger met un terme à sa carrière cinématographique pour se lancer dans la politique. Autre preuve de cette nouvelle représentation du héros d'action, le super espion Jason Bourne est présenté comme un être mélancolique, hanté par le souvenir de ses crimes (des assassinats politiques qui auraient été sanctifiés dans un film des années quatre-vingt) et par la perte de sens de son univers.

Les **Jason Bourne** imposent une forme d'action ultra-contemporaine, adaptant le film d'action à une nouvelle norme esthétique, entre stylisation et documentaire. La mise en scène « sur le vif » des **Bourne** fait école mais s'inscrit surtout dans la continuité des expériences de John McTiernan sur **Une journée en enfer** (1995, troisième épisode de la série des **Die Hard**), tourné à caméra à l'épaule dans la frénésie des rues de New York. **Une journée en enfer** fait évoluer la représentation de la ville dans le cinéma d'action : celle-ci n'est plus seulement un décor mais un personnage à part entière, un organisme vivant traversé d'artères de communication et peuplé d'une foule qui interagit avec l'action. Dans les **Bourne**, l'utilisation des réseaux de télécommunication et de surveillance moderne à des fins tactiques et spectaculaires s'inspire pour sa part d'**Ennemi d'État** où Tony Scott posait, avant même **Matrix**, l'enjeu du cinéma d'action des années deux mille : la puissance physique du héros

menacée par la virtualité de son environnement (alors que les films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix repoussaient les limites de sa matérialité).

Tout au long de cette période, la série des **James Bond** fait les frais des évolutions du cinéma d'action contemporain, perdant le caractère de précurseur économique et esthétique qui était le sien dans les années soixante, ainsi qu'une large part de son autonomie. La perméabilité des **Bond** récents aux codes esthétiques du moment de leur production permet, par ressemblance ou différence, de faire le point sur les formes du cinéma d'action contemporain qui les traversent. La première moitié des années quatre-vingt est occupée par la fin de la période Roger Moore (qui s'achève avec **Dangereusement votre**, John Glen, 1985) durant laquelle le héros vieillissant accumule les gags et les cascades d'autant moins convaincantes que **Rambo** ou **Terminator** renouvellent les canons du genre. Dans **Permis de tuer** (John Glen, 1989) Bond (Timothy Dalton) traque un trafiquant de drogue mexicain et s'aligne sur les policiers d'action violents de la période, abandonnant la fantaisie glamour qui le caractérisait jusqu'alors. De 1995 (**GoldenEye**, Martin Campbell) à 2002 (**Meurs un autre jour**, Lee Tamahori), Pierce Brosnan compose un Bond en demi-teinte, synthèse du séducteur des années soixante et des attentes des spectateurs de **Piège de cristal** ou **True Lies** (James Cameron, 1994), un Bond qui porte toujours le smoking mais est également capable de tirer avec un arme dans chaque main, à la façon d'un héros de John Woo. L'esthétique autrefois flamboyante de la série dérive vers un univers fonctionnel et froid, à l'image de la Russie post-soviétique de **GoldenEye** ou du **Monde ne suffit pas** (Michael Apted, 1999). Avec **Casino Royal**, le héros voit ses origines réinventées dans une synthèse de sources rétro (le romantisme de la relation amoureuse Bond/Vesper Lynd) et d'esthétique actuelle (la frénésie de **Jason Bourne** et de la série télévisée **24 Heures chrono**, créée en 2001 par Robert Cochran, Joel Surnow et Jon Casar).



Figure 3 - Bons baisers de Russie Figure 4 - Demain ne meurt jamais Figure 5 - Casino Royale

Sur ces bases, notre analyse se déploiera selon deux axes qui feront chacun l'objet d'une grande partie.

Nous aborderons dans une première partie la question du genre, sujet abondamment commentée dans le champ des études sur le cinéma mais sur lequel nous espérons apporter un éclairage particulier du fait des caractéristiques propres aux films d'action. En effet, le film d'action contemporain comme genre est à la fois une évidence pour le spectateur et un questionnement constant pour le chercheur : les films réalisent la conjonction d'éléments hétérogènes, réminiscences d'autres genres synthétisés dans une esthétique nouvelle, et privilégient le spectaculaire au récit. Dans les trente brèves années du cinéma d'action contemporain on retrouve la plupart des problématiques liées à l'étude des genres cinématographiques : dialectique de la répétition et de l'invention, croisements génériques et changements de tonalité, questionnements sur la légitimité de ces groupements de film, la nature de ceux-ci (unité artistique ? série industrielle ? concept publicitaire ? jeu intellectuel ?) et leur finalité. L'« impureté » générique du cinéma d'action contemporain est contrebalancée par l'unité de leur expression sur le mode de l'action spectaculaire. A la recherche de ces invariants structuraux, nous nous interrogerons également sur les possibilités de définir un genre cinématographique de façon global et précise, question à laquelle nous apporterons une réponse avant tout esthétique.

Parallèlement à la question du genre, nous sortirons du cadre du cinéma d'action contemporain pour entamer une réflexion sur deux notions centrales à ces films : l'action et le spectaculaire. Source de questionnements philosophiques et moraux, l'action est avant tout le moteur du cinéma comme art de la saisie « en direct » du mouvement et forme narrative reposant sur un enchaînement d'actes produits par des personnages auxquels le spectateur s'identifie par mimétisme (état recherché durant la période classique et plus largement par le cinéma populaire). Le spectaculaire est adjoint à l'action pour en décupler les effets et il ne doit pas être le parent pauvre de la recherche, moins noble que l'analyse d'éléments d'origine littéraires comme les structures narratives, les thématiques ou la psychologie des personnages. Le cinéma contemporain se caractérisant par la rapidité et l'extrême mobilité de ses corps, la notion de spectaculaire ne peut y être définie uniquement en termes de picturalité et de suspension contemplative. Le spectaculaire produit un double effet de suspension (le récit marque une pause pour accueillir la séquence d'action) et d'intensification, par l'implication du spectateur dans l'action.

En mettant l'accent sur l'action et le spectaculaire, le cinéma d'action contemporain propose une autre forme d'expression (qui doit être analysée pour elle-même plutôt que jugée par rapport aux formes narratives traditionnelles) : nous l'appellerons le « mode de l'action »

et nous verrons en quoi il transforme des récits génériquement marqués en des œuvres qui apparaissent en propre comme des films d'action contemporains.

Notre seconde partie, centrée sur des questions esthétiques, proposera une définition du cinéma d'action contemporain comme abstraction. Plus précisément, nous avons forgé pour qualifier ces films l'expression d'« abstraction figurative » qui correspond à un équilibre entre éléments abstraits et concrets, non-figuratifs et référentiels. Cet équilibre n'est pas une posture figée et existe dans le mouvement, un constant balancement de l'un à l'autre.

La tension productive entre abstraction et figuration se produit à tous les niveaux du film. Le film d'action contemporain est un art à la fois minimaliste (dans sa stylisation abstraite) et monumental (par sa brutalité physique), à la fois élitiste (parce que conceptuel) et populaire (du côté du grand spectacle figuratif). La dimension conceptuelle de ces films nous paraît d'autant plus intéressante qu'elle n'est pas perçue comme telle par la majorité des spectateurs et des critiques qui n'en retiennent que la jubilation immédiate (et apparemment superficielle) de la juxtaposition d'attractions. La forme attrayante et sensationnelle des films spectaculaires n'annule pas l'ambition abstraite et conceptuelle qui préside à leur création, elle en est au contraire le nécessaire complément qui permet de rendre sensibles ces concepts.

D'un point de vue thématique, les films d'action reposent souvent, comme en témoignent par exemple les œuvres de John McTiernan et James Cameron, sur la lutte du technologique et de l'organique, qui se décline en une série de couples : futuriste / primitif, robotique / humain, instrumentalisation / liberté, ville / jungle, stylisation géométrique / exubérance plastique, hiératisme et froideur intellectuelle / dynamisme quasi-burlesque des corps... Le premier terme de chacun de ses couples renvoie à l'abstraction comme type d'images ou comme structure intellectuelle. Le second se place au contraire du côté du monde physique et du principe de figuration. L'abstrait et le figuratif se complètent dans ces films comme l'esprit et le corps, la théorie et la pratique, et comme le concept (la superstructure sur laquelle se base le film qui suit les « règles du genre ») et le film comme objet singulier.

Cette seconde partie nous verra également nous interroger sur le rôle de la pensée et sa représentation dans les films d'action. On pourrait croire que sa place y est très restreinte, les films d'action mettant avant tout l'accent sur la puissance physique. Cela est inexact puisque les héros font preuve d'une grande intelligence pratique qui s'exprime de façon inattendue, par le biais de l'action spectaculaire. Le film d'action devient un art de la communication visuelle d'idées abstraites : les Idées s'incarnent dans le monde physique (les scènes d'action sont fondées sur une logique géométrique mais sont surtout un espace d'expression pour le

corps), et c'est le contact avec le monde physique qui permet d'accéder à un savoir intelligible (combattre un adversaire, c'est aussi apprendre à le connaître). Les films d'action ne reposent pas sur un dualisme de l'esprit et du corps, ils travaillent au contraire l'expression de l'un par l'autre, privilégiant, plutôt qu'une stricte rationalité, une pensée intuitive présentée comme plus efficace car plus réactive.

L'abstraction figurative permet de définir le rapport des réalisateurs de films d'action à la création. Ces cinéastes sont des techniciens professionnels, spécialisés dans la gestion d'infrastructures techniques et financières massives dont on pourrait penser qu'elles laissent peu de place à l'expression personnelle, tant chaque élément y est planifié longtemps à l'avance et entre dans des cadres préétablis : c'est la dimension abstraite du travail de réalisateur, proche de celle du scientifique ou de l'ingénieur. Cette approche s'équilibre dans la façon dont la mise en scène dynamique et spectaculaire prend le monde physique à bras le corps, s'attache à traduire de façon sensitive la chaleur des explosions, le choc des coups et la vitesse des poursuites. La mise en scène du cinéma d'action contemporain est une mise en scène « physique » en ce qu'elle est centrée sur le corps du héros et son environnement matériel, mais aussi en ce qu'elle produit une stimulation sensorielle du spectateur pour qui la réception de la fiction devient (en partie et en partie seulement) une épreuve active. Notre thèse s'achèvera par l'analyse des procédés de mise en scène spectaculaire favorisant, dans le cinéma contemporain, l'abolition du quatrième mur et la prise en compte du spectateur (non seulement son regard mais l'ensemble de son corps).

Enfin, au risque de nous répéter, l'abstraction figurative permet de réaliser l'interface entre l'approche scientifique des œuvres telle que pratiquée par l'étude universitaire, et le principe de plaisir qui fait partie intégrante du cinéma de fiction populaire et sans lequel tout ceci ne serait qu'un amusant, mais très abstrait, jeu de l'esprit.

PREMIERE PARTIE : Définitions du cinéma d'action contemporain

A. L'ACTION

« L'action, cette bonne vieille valeur américaine. »

Tango & Cash (Andreï Konchalovsky, 1989)

1. Le mouvement et l'énergie

Œuvre mineure produite par Joel Silver en 1988, **Action Jackson** de Craig R. Baxley peut au moins de vanter d'un titre explicite et programmatique²⁸. Le héros incarné par Carl Weathers y porte le nom du genre même auquel il appartient et agit toujours de façon à faire honneur à cette définition. Lorsque le personnage de Sharon Stone lui demande : « *Pourquoi vous surnomme-t-on « Action » ?* », il lui répond en se jetant sur elle pour lui éviter d'être écrasée par un taxi, avant de se lancer en courant à la poursuite de la voiture.

On constate d'emblée la difficulté d'étudier des films qui se refusent consciemment à l'analyse au profit d'une mise en valeur de leur dimension ludique. « Action » Jackson est peu loquace : à une question sur la raison de son patronyme, il répond de façon tautologique par une action spectaculaire. Dans les films dits « d'action », l'action est une évidence personnifiée par le héros. Elle est le sujet du film qui la met en fiction, mais rien ni personne ne s'exprime ouvertement sur son origine et sa raison d'être. Le film d'action se définit par le mouvement spectaculaire de ses héros, et cette définition se fait en acte, sans le recours des mots, sans même pour ainsi dire la médiation de la pensée puisque Jackson est ici mu d'abord par son instinct de survie.

Posons que le cinéma est par nature un art du mouvement et le lieu idéal pour la création de tels ensembles dynamiques. Il ne s'agit pas d'affirmer une spécificité de l'image

²⁸ Tout comme par exemple que **A toute épreuve** (John Woo, 1992) **Cliffhanger**, **Speed**, **A Toute allure (The Chase)**, Adam Rifkin, 1994), **Mort subite** (Peter Hyams, 1995), **Poursuite** (en anglais **Chain Reaction**, c'est-à-dire « réaction en chaîne », Andrew Davis, 1996), ou encore **Shoot'Em Up** (Michael Davis, 2007) qui emprunte son titre à une catégorie de jeux vidéos dédiés au tir. Le caractère génériquement très marqué de certains de ces titres a été noté par José Arroyo (ed.) : **Action/Spectacle Cinema : A Sight and Sound Reader**, London, British Film Institute, 2000, p.244.

cinématographique mais de constater que le mouvement est ce qui la caractérise le plus précisément, puisqu'il permet l'enregistrement et la reconstitution de l'action²⁹.

Les appareils de prise de vue et de projection à l'origine du cinéma se caractérisent par un usage constant du mouvement. Lors de la prise de vue, le mouvement est décomposé en (environ) vingt-quatre images par seconde qui sont imprimées sur la pellicule. À la projection le mouvement se recompose, tout comme les plaques de verre du praxinoscope étaient animées par la force centrifuge. De photogramme en photogramme, le mouvement se communique à toute la pellicule de façon à produire l'image projetée sur l'écran de cinéma.

L'étymologie est explicite : le mot français « cinéma » vient du grec « *kinêma* » (mouvement). L'expression anglaise « *motion pictures* » valide la même interprétation : le cinéma, ce sont des images en mouvement³⁰.

Le passage du mouvement (naturel, arbitraire) à l'acte et l'action (intentionnels) se fait dans l'apparition du récit et la représentation de l'humain. Ce sont deux des bases du cinéma, même sous ses formes les plus embryonnaires : sortir des usines Lumière après le travail, c'est déjà une action, et **L'Arroseur arrosé** fait basculer les vues filmées du côté de la fiction narrative. Il y aurait donc toujours de l'action au cinéma, mais c'est plus précisément ce que l'on nomme les « films d'action » (expression dont nous verrons les nombreuses acceptions avant de nous focaliser sur la plus récente) qui illustre la relation entre cette action et le mouvement des images cinématographiques³¹.

²⁹ Dans **Langage et cinéma** (Paris, Éditions Albatros, 1977), Christian Metz rejette l'idée d'une spécificité du cinéma mais l'on constate, lorsqu'il dresse la liste des différentes formes d'expression par l'image, que la caractéristique du mouvement (« *image mobile* ») est associée au seul cinéma (ainsi qu'à la télévision qui est moins un nouveau langage qu'une variante technique) :

- « - Photographie : *image obtenue mécaniquement, unique, immobile.*
- Peinture (du moins « classique ») : *image obtenue à la main, unique, immobile*
- Photo-roman (et assimilé) : *image obtenue mécaniquement, multiple, immobile.*
- Bande dessinée : *image obtenue à la main, multiple, immobile.*
- Cinéma-télévision : *image obtenue mécaniquement, multiple, mobile, combinée avec trois sortes d'éléments sonores (paroles, musiques, bruits) et avec des mentions écrites.*
- Pièces radiophoniques (et assimilées) : *trois sortes d'éléments sonores (paroles, musiques, bruits) » (p.170-171).*

³⁰ « *Le film d'action a toujours été présent, jusqu'à se revendiquer genre fondateur de la cinématographie américaine, puisque le terme de motion pictures validait cette conception autonome.* » Yannick Dahan, « *Le Film d'action : idéologie « ramboesque » et violence chorégraphiée* », **Positif** n°443, dossier : « *Le film d'action hollywoodien* », Janvier 1998.

Eric Karson, réalisateur de **Black Eagle, L'arme absolue** avec Jean-Claude Van Damme (1988) tient exactement le même discours : « *En Amérique, on appelle les films commerciaux des « motions pictures » : des « images en mouvement ».* Dans le cinéma d'action justement, il n'y a que du mouvement. » (propos recueillis par Michael Valetti, **Impact** n°18, décembre 1988, p.18).

³¹ Le texte de Maurice Bouchet « *Naissance d'un corps en délire* », David Bigorgne (dir.) : **CinémAction** n°112, « *Le surhomme à l'écran* », p.12-20) établit des liens directs entre les procédés de reproduction mécanique du mouvement et l'apparition, au cinéma comme en bande-dessinée (qui se développe elle-aussi au début du



Figure 6 - Hulk

Deux scènes semblables à la fin de **Hulk** d'Ang Lee (2003) et de **Speed Racer** de Larry et Andy Wachowski (2007) illustrent le rôle de la scène d'action dans la mise en mouvement des images fixes (photogrammes) qui président à la création cinématographique. A la fin de **Hulk**, Bruce Banner, sous la forme d'un géant enragé, poursuit à travers le ciel son père transformé en une forme d'énergie malveillante. La créature verte bondit dans le ciel d'orage, la nuit est traversée d'éclairs. Ang Lee décompose les bonds de Hulk en une série de poses qui semblent s'imprimer dans les nuages comme sur une page blanche ou un fragment de celluloïd. Le cinéaste propose ainsi un équivalent cosmique des travaux de décomposition du mouvement d'Eadweard Muybridge : à l'alliance de la pellicule photosensible et de la lumière, répond ici celle de la surface des nuages et de la puissance de la foudre. Succession d'images fixes, le résultat tient autant du proto-cinéma que la bande dessinée (art de la séquence d'images fixes³²), support d'origine du personnage de Hulk. Cette immobilité produit un contraste avec le mouvement constant du cadre et des images (*split screen*, *morphing*,...) sur lequel a reposé le film jusqu'alors. Mais Ang Lee filme ces images figées en un long travelling aérien qui passe de nuage en nuage, de pose en pose, de photogramme en photogramme, ce qui transmet une impression de mouvement continu. Le réalisateur réinvente en quelque sorte la technique du praxinoscope qui repose sur l'accélération d'images fixes de façon à créer l'illusion progressive du mouvement en trompant la persistance rétinienne. La définition du cinéma donnée dans cette séquence est celle d'un mouvement spectaculaire qui se joue des contraintes matérielles du réel pour mieux animer les images du monde.

vingtième siècle), de figures héroïques caractérisées par leur dynamisme et leur plasticité corporelle, de Popeye à Tarzan et de Charlot à Mickey Mouse. L'auteur constate par ailleurs que le « *caractère itinérant [du cinéma des premiers temps, montré sur les foires] n'est pas sans évoquer par ailleurs la mythologie du cirque et ses exhibitions sous chapiteau, similitude qui se poursuit jusqu'à travers ses icônes emblématiques, l'écran s'appêtant en effet à son tour à faire entrer en scène ses propres dresseurs d'animaux, clowns et autres acrobates.*

Les héros exotiques et urbains tels que Tarzan, Jim la jungle, Charlot, Buster Keaton, Harold Lloyd, Flash Gordon Superman, Batman, seront les premiers alors sur la liste à ouvrir le le bal de la nouvelle arène aux exploits, du nouvel espace théâtral. » (p.14).

³² « *Décrire la vitesse dans une bande dessinée, c'est l'immobiliser* » constate Harry Morgan dans son article « *Le mouvement, de Muybridge aux manga* ». Gilles Ciment (dir.) : **CinémAction** hors-série : « *Cinéma et bande-dessinée* », 1990, p.39. La même remarque peut s'appliquer à la photographie, mais justement pas au



Figure 7 - Envol du goéland
(Etienne – Jules Marey)³³



Figure 8 - La Fureur de vaincre



Figure 9 - Matrix Reloaded

Dans une optique spectaculaire, le cinéma d'action altère volontiers les mouvements qu'il enregistre, de façon à en accentuer la lisibilité et/ou l'efficacité. Le *Bullet time* de la trilogie **Matrix** (1999-2003), réalisée par les frères Wachowski avant **Speed Racer**, proposait une forme de ralenti couplé avec un déplacement de la caméra dans un espace en volume. Les mouvements pouvaient y être ralentis jusqu'au figement, jusqu'à la superposition de plusieurs instants concomitants (et de plusieurs aspects d'une même action) dans une seule image. Cette technique est utilisée par les Wachowski en hommage aux ralentis didactiques des films de Bruce Lee, décomposant les mouvements du combattant jusqu'à provoquer une forme d'hypnose du spectateur comme de son adversaire (**La Fureur de vaincre**, Lo Wei, 1972). Elle renvoie aussi, une fois encore, aux expériences de Muybridge ou Etienne-Jules Marey : décomposer une trajectoire à partir d'une série de photographies d'un même sujet mobile prises presque simultanément et ensuite superposées³⁴. On touche là au fondement de l'image photographique comme figement du temps, mort du mouvement. Grâce au *Bullet time*, les clichés fixes sont remis en mouvements et associés à un déplacement de caméra *via* un morphing numérique, de façon à proposer une réponse strictement cinématographique à la technique photographique : le mouvement est figé mais « remis en marche » par l'action et la technique cinématographique. De façon plus explicite encore, à la fin de **Speed Racer**, la voiture du héros, se déplaçant à une vitesse inimaginable, devenue pure trajectoire lumineuse, passe dans un tunnel décoré de sortes de plaques photographiques sur lesquelles sont décomposées les mouvements d'un zèbre au galop. Citant le cheval de Muybridge, les

cinéma.

³³ Les références précises des œuvres d'art non cinématographiques qui illustrent notre propos sont indiquées en annexe.

³⁴ Les expériences de décomposition du mouvement de Marey se rapprochèrent le plus du cinéma en volume de **Matrix** lorsque le photographe fit sculpter une synthèse des phases successives du vol d'un goéland, à partir de photos instantanées prises à la fois en plongée verticale et à l'horizontale. Le résultat est une « *masse de bronze d'où émergent 20 paires d'ailes piégées par le temps (volume engendré par le temps)* » : le mouvement et le temps se figent et deviennent une matière en volume. Cet aspect du travail de Marey et sa mise en relation du mouvement avec le temps et l'espace sont abordés par Michel Frizot dans son article « *Le temps de l'espace. Les préoccupations stéréognosiques de Marey* », Thierry Lefebvre et Philippe-Alain Michaud (dir.) : **1895, Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma** : « *Le relief au cinéma* », Paris, Octobre 1997.

Wachowski l'inversent surtout puisque le travelling très rapide qui suit le déplacement de la voiture produit un effet d'optique qui anime les poses fixes de l'animal. Le photographe anglais avait décomposé en poses fixes le mouvement de l'animal alors que le cinéma réinjecte du mouvement dans ces images figées. Dès le début du film, le jeune Speed joue avec un *flip book* (autre outil de la décomposition du mouvement, à l'usage cette fois-ci du cinéma d'animation dont **Speed Racer** intègre l'esthétique) et crée un mouvement à partir de ses dessins fixes, dans une métaphore transparente de la création cinématographique.



Figure 10 - Speed Racer

L'action est posée comme le moteur du cinéma, sa condition de possibilité³⁵. Les images fixes, comme dessinées par l'image de synthèse, sont mises en mouvement et fondues les unes dans les autres afin de produire ce que Gilles Deleuze appelait « *l'image-mouvement* » : non pas une image à laquelle on ajouterait du mouvement mais une image intrinsèquement mobile, « *une image composée de photogrammes, une image moyenne douée de mouvement* »³⁶. L'image-mouvement repose sur une approche sensible du mouvement, non plus perçu au travers d'un figement arbitraire à partir « *d'éléments formels transcendants (poses)* » mais « *à partir d'éléments matériels immanents (coupes)* »³⁷.

³⁵ Dans **La Lucarne de l'infini**, Noël Burch pose la question du passage des formes primitives du cinématographe au « mode de représentation institutionnelle » du cinéma classique. Il constate l'importance de la poursuite – motif naissant de l'action spectaculaire – dans la constitution du montage cinématographique linéaire et duratif, tributaire d'une essentielle « *pulsion linéaire* » (Noël Burch, **La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique**, Paris, L'Harmattan, 2007) : « *si le film à poursuite va occuper, à partir de 1903, une place privilégiée dans l'histoire du cinéma, c'est précisément dans la mesure où il comportera plusieurs plans.* » (p.160) « *Les premiers films à poursuite proprement dits, lesquels mettront en œuvre à la fois une idée de succession temporelle et une idée de contiguïté spatiale (plus ou moins proche) sans qu'auraient encore été codifiées pour autant les règles qui permettront un jour d'ancrer ces successions, ces contiguïtés dans le corps du spectateur.* » (p.161). « *La continuité institutionnelle naît avec la poursuite, ou plutôt que celle-ci en vient à exister et à proliférer pour que la continuité se constitue. Mais – et il s'agit là d'un trait absolument critique – la poursuite demeure à ce stade à l'intérieur du modèle Lumière, de ce que j'appelle l'autarcie du tableau primitif, qui rattache encore ce modèle à la carte postale.* » (p.162).

L'action de la poursuite entraîne le développement du montage linéaire, puis du montage alterné : « *nous sommes à peu près certains que les premières manifestations courantes du syntagme alterné [...] se rencontrent en France aux alentours de 1905 dans des films à « course ».* » (p.172) **Chiens contrebandiers** (Georges Hatot, 1906) montre par exemple des chiens qui passent des marchandises dans la montagne et en parallèle les douaniers à leurs trousses, alors que le poursuivant et le poursuivi restaient dans le même plan dans les films de poursuite des années précédentes.

³⁶ Gilles Deleuze, **Cinéma 1 : L'image-mouvement**, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983, p.119.

³⁷ *Idem*, p.13.

Dans la lutte aérienne de **Hulk** ou les courses automobiles de **Speed Racer**, le mouvement de la scène d'action devient métaphoriquement celui nécessaire à la mise en branle de l'appareil de projection cinématographique. Les deux films prennent comme vecteurs du mouvement cinématographique des corps qui renvoient immédiatement à un imaginaire spectaculaire : un surhomme en image de synthèse et une voiture de course futuriste. Le mouvement de ces corps permet de créer l'« *image moyenne* » évoquée par Deleuze, de passer des « *images-instantanées, c'est-à-dire des coupes immobiles du mouvement* »³⁸ à ces « *coupes mobiles de la durée* »³⁹ que sont les images-mouvement.

Les appareils de prise de vue et de projection recréent par la technique le mouvement « naturel » du monde à partir de principes mécaniques, et nous pouvons d'ores et déjà annoncer que la tension entre une organisation technologique et un dynamisme vital est également la base thématique et esthétique du cinéma d'action contemporain.

Les images cinématographiques ainsi enregistrées et restituées contiennent elles-mêmes du mouvement et de l'action, et ce à plusieurs niveaux. A un premier niveau, sont mis en mouvement les objets filmés que nous appellerons de façon globale « corps », qu'ils soient humains, animaux ou objets (ces objets peuvent eux-mêmes être naturels ou manufacturés, dotés d'un mouvement immédiatement perceptible comme l'imposant train fonçant vers les spectateurs lors de son entrée en gare de La Ciotat, ou témoignant au contraire du simple frémissement du réel, comme les feuilles d'un arbre soufflées par le vent)⁴⁰.

La mise en mouvement de la représentation imagée du monde permet de saisir le mouvement des corps qui le peuplent, un mouvement naturel ou exacerbé, toujours à des fins spectaculaires. Le dynamisme de l'image de cinéma se communique aux déplacements de la caméra qui redoublent, dans l'image, le mouvement des corps. Le montage est un liant qui crée du mouvement entre les images, accentuant et englobant leur mouvement interne. Le montage crée une relation dynamique entre les images qui est la base syntaxique de la mise en scène du suspense et de la représentation des mouvements relatifs des corps dans l'espace et au temps.

³⁸ *Id.*, p.22.

³⁹ *Ibidem.*

⁴⁰ José Arroyo introduit l'ouvrage **Action/Spectacle Cinema : A Sight and Sound Reader** (*op.cit.*) en rappelant que l'action et le spectacle font partie intégrante du cinéma depuis ses débuts. Alors que les analystes séparent traditionnellement le cinéma « réaliste » des frères Lumière de celui de Méliès qui tient du merveilleux, Arroyo rappelle que c'est d'abord le fait de montrer tout type d'images en mouvement qui surprit et fascina les premiers spectateurs du cinéma. Une scène désormais aussi innocente que **La Sortie de l'usine Lumière à Lyon** tenait du spectaculaire, de la magie et du miracle scientifique pour le public de 1895, au moins autant que le **Bullet Time** de **Matrix** pour celui de 1999 (p.VII).

Il en va ainsi des poursuites en montage alterné, figure récurrente du cinéma muet, présente aussi bien dans les mélodrames de Griffith que les premiers westerns et les comédies burlesques. La présence du montage alterné dans des films aussi différents montre déjà que les principes dynamiques, spectaculaires et narratifs, ne sont pas limités par leurs incarnations singulières dans un film, un genre ou une époque en particulier, mais qu'ils appartiennent plutôt à une définition globale de l'esthétique cinématographique.

Le « même » principe dynamique saisi en montage alterné préside à la poursuite finale d'**Intolérance** (David Wark Griffith) en 1916, à la poursuite entre une voiture et un métro aérien dans **French Connection** et entre deux coureurs dans **Point Break** (Kathryn Bigelow, 1991). Le mouvement apparaît bien comme le principe premier du cinéma : anhistorique et transnational, le mouvement met en relation les corps entre eux, avec leur environnement, et la caméra qui les accompagne.

Le montage alterné permet de distinguer les positions spatio-temporelles de plusieurs corps les uns par rapport aux autres. Il met le mouvement en perspective et l'inscrit dans un principe de causalité exprimé principalement par le montage. L'action est la finalité d'un mouvement, la dimension productive de celui-ci qui possède alors une certaine efficacité dans sa façon de toucher au but. Une action, c'est le mouvement qui se fait récit (ou du moins embryon de fiction), qui est inclus dans une structure qui dépasse l'exhibition de ses capacités. L'action au cinéma ne se réduit pas à l'enregistrement des mouvements du monde, aussi spectaculaires soient-ils, et doit au contraire être intégrée dans un réseau de relations qui lui donnent du sens. Gilles Deleuze tient à bien distinguer les différentes étapes qui composent une action et sa perception : *« une action a bien une signification, mais ce n'est pas celle-ci qui constitue son but, le but et les moyens ne comprennent pas la signification ; une action met en rapport deux termes, mais ce rapport spatio-temporel (par exemple, l'opposition) ne doit pas être confondu avec une relation logique. »*⁴¹

Dans la scène de **Terminator 2** (James Cameron, 1991), le jeune John Connor (Edward Furlong) fuit dans un couloir et se retrouve coincé entre le T-1000 (Robert Patrick) et le T-800 (Arnold Schwarzenegger), deux personnages menaçants dont on découvre en même temps que John la nature robotique et la mission (l'un à l'ordre de le tuer, l'autre de le protéger). Les actions et leurs buts dans cette scène sont simples : John court pour sauver sa vie, le T-1000 tire pour le tuer, le T-800 s'interpose pour sauver le garçon et tire également sur leur adversaire. Comme le remarquait Deleuze, chacune de ces actions dessine une

⁴¹ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.266.

relation entre les personnages, envisagés en binôme : John fuit pour échapper au T-1000, le T-1000 veut tuer John, le T-800 veut protéger John. Les moyens de ces actions sont ceux attendus d'un film d'action contemporain : les personnages font usage de leurs armes à feu dans un espace public (un figurant est criblé de balles dans le couloir) et font preuve d'une résistance physique hors du commun qui permet une expansion spectaculaire de leur duel (le T-1000 se révèle insensible aux balles et les coups du T-800 percent un trou dans le mur). La signification de ces actions est selon Deleuze distincte de leur énoncé : elle nécessite une seconde analyse des relations que l'action tisse entre les personnages. Dans cette séquence, la signification des actions fait office de révélateur pour des personnages qui sont pour le moment encore très mystérieux (le film n'est commencé que depuis une vingtaine de minutes) : les enjeux de la scène vont au-delà du « *rapport spatio-temporel* » (fuite, opposition) entre les corps. D'abord, c'est à cet instant du film que John Connor, jeune garçon rebelle élevé par une mère qu'il croit folle parce qu'elle lui a prédit que la terre serait dévastée par les machines, prend conscience de son destin face aux Terminators, ces robots en l'existence desquels il n'a jamais cru. Sa stupéfaction est soulignée par l'usage du ralenti lorsqu'il voit le T-800. Alors qu'on lui a enseigné que le T-800 était son pire ennemi, John décide pourtant de se mettre de son côté : ce mouvement traduit une décision et révèle la nature de chef courageux du jeune homme qui ne cessera de s'affirmer à l'avenir. Les deux robots, eux, ont jusqu'alors été définis par des actions parallèles (arriver à Los Angeles, se déguiser, rechercher John) mais à la finalité indistincte. C'est au moment précis de leur rencontre, dans ce nœud du récit, face au but de leurs missions respectives (John Connor), qu'apparaît clairement la signification de leurs actes. Les personnages se révèlent dans l'action, leurs actes se chargent d'une signification qui excède leur finalité. Leurs actions révèlent une posture morale (dans le cas précis de ce film de science-fiction il s'agit de la programmation des robots) : la mission du T-800, le but auquel sont soumises toutes ses actions (protéger John quoi qu'il arrive) signifie que nous sommes bien en présence d'un personnage positif, bien qu'il ait été jusqu'alors connoté négativement (il est vêtu comme un *biker* menaçant et Schwarzenegger interprétait le méchant dans le premier **Terminator**) ; à l'inverse, le T-1000 s'impose comme un personnage négatif malgré sa tenue de policier. La finalité de l'action, c'est ici le choc entre les corps des deux robots, la mise en valeur de la violence et de la destruction du décor ; la signification de l'action est ce que le spectateur induit du spectacle. Le sens n'est pas ajouté de façon arbitraire à l'action, il en découle naturellement : les enjeux intellectuels ou moraux sont issus du spectacle physique, ils sont contenus en puissance dans l'action, attendant d'être perçus par le spectateur. A la vision des

images, la distinction effectuée par Deleuze entre le but de l'action (son efficience physique) et sa signification (sa valeur intellectuelle, la relation logique qu'elle révèle) n'est pas perçue consciemment par le spectateur. Il se laisse prendre dans le flux de l'action et des images, reçoit en bloc et de façon intuitive un précipité de sensations, de sentiments et de significations dont les différents niveaux ne sont pas différenciés par la parole et le raisonnement.



Figure 11 - Terminator 2

Gilles Deleuze tient lui à établir une distinction entre le comment et le pourquoi de l'action, entre l'action en tant que telle et ce qu'elle révèle de son auteur et de la situation de celui-ci : « *une action, c'est-à-dire un duel ou un couple de forces, obéit à des lois qui la rendent possible, mais ce n'est jamais sa loi qui la fait faire* »⁴². Deleuze n'envisage pas une action gratuite, indépendante, sans cause ni signification : le cinéma de l'image-action est un tout organisé où l'enchaînement des actions est justifié par la fiction et sa causalité.

Il a parfois été considéré que dans un film d'action, les moments spectaculaires étaient « gratuits » : de simples exhibitions physiques ou technologiques ayant pour but d'offrir un dépaysement facile et de masquer au spectateur l'inanité du spectacle qu'il regarde. En réalité, la majorité des scènes d'action à l'écran sont justifiables et justifiées, à un niveau symbolique si ce n'est de façon narrative, et répondent à une exigence esthétique. La scène d'action « gratuite » serait celle ne satisfaisant qu'à une seule des étapes distinguées par Deleuze : une action ayant lieu parce qu'elle est possible mais pas parce qu'elle est nécessaire, une exploitation sans signification des lois du monde.

Les rapports spatio-temporels observés par Deleuze, les configurations physiques et géométriques comme l'opposition ou la poursuite (qui sont deux variantes du duel, le second se déroulant à distance), sont récurrents et inchangés dans les films d'action. Malgré la permanence de quelques actions, toujours les mêmes, le genre du film d'action se renouvelle et se maintient comme catégorie de production grâce à la multitude des relations logiques qui les justifie dans le cadre de la fiction. L'action apparaît donc comme la structure des films, une forme abstraite qui s'actualise au travers de différentes fictions qui changent sa

signification. Dans **Terminator**, le T-800 sort son arme au ralenti et en contre-plongée pour tuer Sarah Connor (Linda Hamilton) ; dans **Terminator 2**, le même acteur interprétant le même modèle de robot (donc le même personnage dans l'esprit du spectateur) reproduit les mêmes actions filmées de façon semblable, mais c'est cette fois-ci afin de sauver le fils de Sarah.



Figure 12 – Terminator



Figure 13 - Terminator 2

On constate dans le cinéma d'action la récurrence de certaines configurations visuelles (l'affrontement physique ; la poursuite comme montage alterné entre deux corps-vecteurs entraînant la caméra à leur suite ; la destruction comme « nettoyage par le vide » du champ de vision). Il s'agit de formes épurées à force de répétitions qui qui sont réactivées par chacune des fictions nouvelles auxquelles elles sont appliquées et dont la diégèse fait appel à des sémantiques variées, issues du film policier, du film de guerre politique ou encore de la science-fiction.

Chaque action a sa signification qui structure le récit et, au cœur de cette narration, le personnage se définit par le mouvement. C'est le mouvement de l'action qui donne corps au personnage de fiction avant tout autre caractéristique « littéraire » (psychologique, morale, etc.). Mieux, le mouvement de l'image cinématographique permet d'incarner ces caractéristiques verbales et ainsi de s'adresser au spectateur en ayant recours à des données concrètes plutôt qu'abstraites. Le cinéma est d'abord un art matérialiste dont les images doivent être reçues de façon directe par le spectateur, la médiation rationnelle n'arrivant que dans un second temps. Le personnage de cinéma existe d'abord par ses gestes, sa façon d'occuper l'espace, qui sont autant de traductions de son être dans le monde du visible auquel s'applique le cinéma. Cette incarnation des enjeux est évidente et reconnue pour le burlesque ou le film musical dansé. Il ne s'agit pas de pantomime mais d'un behaviorisme où l'action sert de révélateur au caractère des personnages, selon cette formule de F. Scott Fitzgerald que le cinéaste William Friedkin aime à citer et selon laquelle « *Action is character* »⁴³ (le

⁴² *Ibidem*.

⁴³ Matthew J. Bruccoli (ed.), **The Notebooks of F. Scott Fitzgerald**, New York and London, Harcourt Brace Jovanovich/Bruccoli Clark, 1978. p.332.

personnage est action). Le romancier ajoute plus loin que « *what a person does is what he is, not what he says* » (une personne est ce qu'elle fait et pas ce qu'elle dit). Le personnage n'existe que par et pour l'action, est défini moins par sa psychologie et ses paroles que par son comportement physique. L'intériorité des personnages est extériorisée par le biais du spectaculaire, leur état d'esprit (ou leur psychologie) est projetée de façon dynamique sur le monde et se traduit en actions.

L'action apparaît comme un langage incarné, ce qui a des conséquences évidentes pour le cinéma. Dans **Matrix Reloaded** (Larry et Andy Wachowski, 2003), Seraph, le gardien de l'oracle, commence par attaquer Néo (Keanu Reeves) lors de leur première rencontre. Il ne s'agit pas d'une agression puisque Seraph n'a pas pour but de blesser ni même de « battre » Néo. Le combat s'achève soudainement et Seraph explique son comportement : il voulait vérifier que Néo était bien l'Elu car « *on ne connaît quelqu'un qu'après l'avoir combattu* ». Pour Seraph, le langage corporel est le seul porteur de certitudes et il juge son interlocuteur, apprend à le connaître en se battant avec lui. La scène d'action permet d'aboutir au même résultat qu'une scène de dialogue ou d'introspection psychologique dans un film non spectaculaire. Le combat est une forme d'expression, une sorte de langage qui ne transmet certes pas de connaissances rationnelles et ne repose pas sur un système de significations organisées, mais qui permet néanmoins la communication des personnages entre eux, ainsi qu'entre le film et son spectateur.

Contrairement aux paroles, les actions impressionnent la pellicule, ont une composante visuelle qui correspond idéalement au cinéma comme moyen d'expression d'abord muet, donc quasi-intégralement visuel. Plus l'action est spectaculaire et mieux elle sera enregistrée par la caméra. Les gesticulations des premiers acteurs du muet (Georges Méliès et ses diabolins pour ne citer qu'eux) connaîtront bien des raffinements et des évolutions mais le cinéma d'action spectaculaire conserve le goût des excès corporels porteurs de sens. Nous verrons comment chez les cinéastes spécialistes du film d'action, comme William Friedkin ou John McTiernan, la définition des personnages par l'action se retrouve y compris dans des films qui n'ont pas de lien direct avec le genre, imposant l'action comme une modalité du cinéma dans son ensemble. Le spectacle physique permet à la fois de définir le personnage en dépassant l'univocité des termes littéraires et psychologiques : le visuel produit une signification mais produit surtout chez le spectateur un impact sensoriel qui dépasse les mots ; l'expérience du cinéma, et singulièrement celle du spectaculaire, est à la fois intuitive et discursive, intellectualisée.

Moment de cristallisation dramaturgique et visuelle, la scène d'action abstrait le personnage de son environnement référentiel et de toute psychologie romanesque tout en rendant concret, palpable, son rapport au monde et sa vérité intérieure. La façon dont Popeye Doyle (Gene Hackman) persiste à suivre la ligne droite du métro aérien en violant toutes les règles de circulation illustre le caractère compulsif et obsessionnel du personnage (**French Connection**). A l'inverse, dans **Driver** de Walter Hill (1978), Ryan O'Neill serpente à vive allure dans les rues afin de semer les voitures de police à ses trousses : traqué dans un espace contraignant, il se doit d'être malléable et de tirer profit de son infériorité matérielle et numérique (tout comme John McClane, le héros de **Piège de cristal** qui se plie et se glisse dans les conduits d'aération de la tour Nakatomi). Dans **Casino Royale**, le James Bond nouveau passe au travers des murs (à deux reprises lors de la poursuite sur le chantier de construction), ce qui le définit d'emblée comme un être violent et imprévisible. Dans les films de John Woo et ceux de ses disciples ou imitateurs, les personnages se menacent mutuellement de leurs armes, ce qui permet de rendre visible et sensible leurs options stratégiques et leur posture morale.



Figure 14 - Casino Royale

Les enjeux du récit et la nature du personnage sont induits de son utilisation de l'espace. L'action constitue l'être au monde du personnage de cinéma, son principal moyen d'expression et de définition premier. L'action est le mode d'expression du cinéma car celui-ci est un art du visible et de l'incarnation qui rend concrètes jusqu'aux notions abstraites. La caméra mime les processus intellectuels des personnages ; leurs positions dans l'espace illustrent des postures morales ; selon la pensée matérialiste, c'est un rapport concret au monde qui permet d'accéder à un savoir abstrait. Le héros de film d'action contemporain, parachuté dans un environnement souvent hostile, ne doit sa survie qu'à sa capacité à déchiffrer le réel physique qui l'entoure et à s'y adapter. Le contenu matériel de l'image projetée sur l'écran est aussi ce sur quoi se concentre le spectateur

Pour ne pas se limiter au cinéma contemporain, la caractérisation des personnages par l'action est tout aussi évidente dans la première scène, muette, de **Rio Bravo** (Howard Hawks, 1959). Le film débute sur une action : l'ouverture d'une porte en gros plan. La fiction et les

personnages, archétypaux, sont définis uniquement par leurs postures : la démarché hésitante de l'alcoolique, la silhouette droite (accentuée par la contre-plongée) du shérif, le sourire arrogant du vilain. Leurs interactions triangulaires sont tout aussi « parlantes » : la pièce lancée à l'alcoolique par le vilain incarne un rapport de soumission du premier au second ; le coup de pied lancé dans le crachoir par le shérif pour éviter à l'alcoolique d'être humilié est ambivalent, à la fois signe de noblesse morale et de brutalité ; le coup sur la tête donné au shérif par l'alcoolique répond à cette ambivalence par une agressivité irréfléchie. Ces actions simples sont le révélateur de la nature des personnages et renvoient à des postures morales.

Le cinéma est le lieu d'une morale de l'action, ce qui ne veut pas dire que toutes les actions qui s'y déroulent soient morales, mais qu'elles sont justifiées par la mise en scène et les exigences de la fiction. Les valeurs de respect et d'amitié, entre John Wayne et Dean Martin sont tout entières exprimées dans **Rio Bravo** par le coup de pied du shérif dans le crachoir et le regard qu'il lance à l'alcoolique. De même, dans les westerns de John Ford tournés à Monument Valley, la nature héroïque des personnages est induite de leur arpente sans fin du décor et la relation symbolique qu'ils finissent par entretenir avec lui : les concrétions rocheuses expriment la grandeur et la droiture des cow-boys qui les traversent. Si le caractère désordonné et inconséquent de bien des films d'action contemporain a pu altérer cette valeur morale des actions, la caractérisation en acte des personnages n'en demeure pas moins opératoire.



Figure 15 - Rio Bravo

«L'image-action inspire un cinéma de comportement (behaviorisme), puisque le comportement est une action qui passe d'une situation à une autre, qui répond à une situation pour essayer de la modifier ou d'instaurer une autre situation »⁴⁴. Pour Deleuze, l'action est un mouvement qui établit un lien entre une situation et la réponse qu'y apporte le personnage (ou entre le personnage et la situation qu'il crée). L'action est ce qui permet aux différentes situations de « s'emboîter » les unes dans les autres, elle permet de faire progresser le récit. Du point de vue de la fiction, l'action est ce qui fait « bouger » le monde et elle devient

⁴⁴ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p 214.

facilement synonyme de révolution, à la fois comme mouvement mécanique et comme revendication de liberté, en opposition à des structures de pouvoir contraignantes. Dans les films d'aventure classiques, par exemple ceux réalisés par Michael Curtiz à la Warner, Errol Flynn incarne des héros bondissants et opposés à l'ordre établi (il est pirate dans **Capitaine Blood** en 1935, bandit de grand chemin dans **Les Aventures de Robin des bois** en 1938 et corsaire dans **L'Aigle des mers** en 1940). La puissance physique du héros n'est pas une qualité indépendante de son engagement pour la liberté, elle en est le corollaire essentiel et aussi la traduction fictionnelle du mouvement continu que l'action impose au récit. La force physique et l'opposition au pouvoir se connotent mutuellement de façon positive, et l'un est la condition de possibilité de l'autre. C'est parce que le personnage est fort qu'il peut renverser le système qui l'opprime et faire progresser ainsi le récit qui est une succession d'actions.

L'opposition entre contrainte et liberté comme moteur narratif du film d'action est un thème récurrent que l'on retrouve de façon différente après l'âge classique, par exemple dans les films de Robert Aldrich qui marquent une étape dans la représentation spectaculaire de la violence dont sera tributaire le cinéma contemporain. Dans son diptyque composé des **Douze Salopards** (1967) et de **Plein la gueule** (1974) – les deux films sont proches dans leurs descriptions d'un groupe masculin dysfonctionnel entraîné à accomplir une tâche impossible et leurs ruptures de ton faisant alterner brutalité dramatique et grossièreté farcesque –, Aldrich montre comment l'action et la violence parfois incontrôlable dont font preuve ses antihéros est pour eux le seul moyen de vaincre le système qui les oppresse (hiérarchie militaire dans **Les Douze salopards**, système carcéral dans **Plein la gueule**), qu'ils vont ridiculiser et prendre physiquement à partie. Dans les deux films, les personnages sont dans un premier temps obligés d'obéir à leurs tourmenteurs (sinon, ils risquent la prison ou l'échaffaud) avant de retourner la situation à leur avantage en reprenant le contrôle de leurs actions. Ils gagnent leur liberté par l'action, renversant leur statut de prisonniers en agissant moins pour obéir à leurs supérieurs que pour leur propre compte. Si les salopards effectuent bien la mission qui leur a été imposée, c'est parce qu'ils en ont changé la finalité. Les soldats n'agissent plus pour leur hiérarchie, ni même pour sauver leur vie, mais dans un élan à la fois collectif et personnel qui ne doit rien au contexte politique et moral de la Seconde Guerre mondiale. La liberté de l'action s'affirme de façon autodestructrice (la plupart des salopards ne survivent pas à l'attaque de la forteresse nazie et Burt Reynolds voit sa peine de prison allongée à la fin de **Plein la gueule**). L'action vaut alors pour elle-même (peu importent ses conséquences), dans le rejet de l'autorité. Dans le cinéma d'action contemporain, lorsque le héros appartient à l'institution (policier, militaire ou agent secret), son action s'en désolidarise

toujours très vite au profit de motifs personnels (souvent la vengeance) au travers desquels il revendique son indépendance et sa liberté, alors même que ses actions semblent illustrer un discours officiel.

Au sein du système de l'image-action, Deleuze présente deux cas de figures, la « *grande* »⁴⁵ et la « *petite* »⁴⁶ forme, qui diffèrent par le rôle que l'action joue dans leur narration. Dans la grande forme, que Deleuze associe aux genres épiques du cinéma classique, le western en tête, l'action est la réponse apportée à une situation de crise qui lui préexiste et qu'elle a pour fonction de modifier. Dans la petite forme, c'est au travers de l'action que la situation se révèle. L'action devient première et la situation perd donc de son importance par rapport à la grande forme. Du schéma de la grande forme (situation-action-situation transformée ou S-A-S') à celui de la petite forme (action-situation-nouvelle action ou A-S-A'), on constate un même principe d'enchaînement mécanique, d'action et de réaction (ou inversement) qui organise le récit : il s'agit là de la structure minimale de ce que l'on appelle le cinéma d'action.

Le cinéma d'action est d'abord un cinéma de réaction, en ce sens que l'action y est une réponse au défi lancé par la situation. Dans la série des **Die Hard** (**Piège de cristal**, **58 minutes pour vivre** [Renny Harlin, 1990], **Une journée en enfer**, **Die Hard 4 – Retour en enfer**), le policier John McClane (Bruce Willis) est toujours obligé de s'adapter à une situation inattendue qui le dépasse : dans les deux premiers films, il a rendez-vous avec sa femme quand se déclenche une crise terroriste ; dans les deux suivants, il est sorti de sa routine policière par de semblables menaces. Le héros n'agit pas de son plein gré mais parce qu'il y est obligé par la situation, par les actions du groupe terroriste qui prend le contrôle de l'espace occupé par McClane et les siens. Dans le schéma narratif des **Die Hard**, McClane, le héros d'action, n'est pas le protagoniste mais plutôt l'antagoniste qui s'oppose au plan établi par le chef des terroristes. Ce sont Hans ou Simon Gruber qui font le premier mouvement, qui lancent l'action et provoquent la réaction de McClane. Sans ce premier mouvement du protagoniste, l'antagoniste McClane serait resté inactif et la fiction spectaculaire serait limitée à un quotidien autrement plus prosaïque (McClane rend visite à sa femme divorcée dans le premier épisode et soigne sa gueule de bois dans le troisième).

Outre les **Die Hard**, le héros est mis en position de réaction dans la plupart des films d'action contemporains. Il agit pour venger la mort d'un proche (ami, partenaire, membre de

⁴⁵ *Idem*, p.196 et suivantes.

⁴⁶ *Id.*, p.220 et suivantes.

sa famille...) ou une violence faite à son encontre (dans **Rambo**, un vétéran du Viêt Nam est torturé par la police et lui déclare la guerre). Il agit aussi pour réparer une erreur qu'il a commise par le passé : au début de **Mission : Impossible 3** (J.J. Abrams, 2006) Ethan Hunt (Tom Cruise) ne peut empêcher la mort d'un de ses agents féminins et la façon dont il sauve sa fiancée à la fin du film est l'occasion d'exorciser ce premier échec ; de même, Rambo (Sylvester Stallone) retourne au Viêt Nam « *pour gagner* » dans **Rambo II – la mission** et, dans **Top Gun**, la victoire de Maverick (Tom Cruise) sur l'aviation soviétique lui permet symboliquement de sauver l'honneur de son père, abattu durant la guerre du Viêt Nam...Le héros agit en réaction à une action ou une situation qui sont perçues comme des agressions à son encontre. Ses actes, aussi violents soient-ils, soient ainsi justifiés, présentés comme de la légitime défense, exigés par la situation.

Piège de cristal et ses suites illustrent ces deux rapports différents à l'action. La grande forme est la mise en œuvre d'une action précise afin de modifier à son avantage une situation donnée : c'est ainsi qu'agissent Hans Gruber (Alan Rickman) et les méchants des films suivants qui subordonnent leurs actions à un processus intellectuel, une organisation *a priori* du monde en vue de prendre le contrôle de la situation (que ce soit la tour Nakatomi, l'aéroport de Washington, la ville de New York ou le réseau informatique des Etats-Unis). John McClane, l'antagoniste se place du côté de la petite forme. Réactif et pragmatique, il prend conscience de la situation au fur et à mesure qu'il agit, qu'il se déplace à travers les étages et se confronte avec les terroristes. Après la mort de chacun de ses adversaires, il collecte des indices (une radio, des détonateurs...) à partir desquels il prend conscience du plan de son ennemi (les pièces de monnaie trouvées dans les poches des tueurs d'**Une journée en enfer** peuvent servir à un péage et c'est donc ainsi que Simon va sortir de la ville). Les actions de McClane servent de base à une réflexion qui lui révèle, dans un second temps, la situation, alors que celle-ci est première du point de vue de son adversaire. McClane est l'agent du chaos, il agit en suivant son intuition et en fonction de ce qu'il a réussi à décrypter de la situation et du peu de moyens à sa disposition : dans **Piège de cristal**, il fabrique une bombe artisanale à partir d'un fauteuil, d'un ordinateur et de quelques pains de plastique explosif, puis la jette dans une cage d'ascenseur, en espérant empêcher les terroristes de mitrailler la police ; le résultat de son action dépasse son attente puisque l'explosion dévaste l'immeuble sur plusieurs étages. Le but de McClane est d'altérer la situation initiale au point que le plan de ses adversaires n'y corresponde plus. L'équilibre des forces se renverse lorsque et les terroristes voient leur situation changer en fonction des actions de McClane. Dès lors, les actions et les réactions de chacun des membres du binôme s'autoalimentent : Hans Gruber

doit modifier son plan en fonction de la présence inattendue de McClane et le policier réagit pour rester en vie face aux pièges que lui tendent ses adversaires. C'est parce que McClane, en détruisant le toit de l'immeuble, a bloqué la seule porte de sortie de Gruber (qui avait prévu de fuir en hélicoptère) que celui-ci prend en otage la femme du policier. Tous les personnages, protagonistes comme antagonistes, sont finalement soumis à un même principe d'adaptation, de réactivité maximale dans l'action. **Piège de cristal** « *tient alors de l'expérience comportementaliste où, pour apprendre et progresser, le héros fuyard doit réagir sans cesse à un environnement piégé et déroutant.* »⁴⁷

Dans le cinéma d'action et par excellence dans l'œuvre de John McTiernan les personnages ne cessent d'appliquer leur intelligence pratique au monde qui les entoure, y décelant des signes parfois infimes sur lesquels baser leurs actes : dans **Predator** et **Le Treizième guerrier** (1999), c'est lorsqu'ils s'aperçoivent que leurs ennemis saignent et peuvent donc être blessés que les héros redoublent leurs attaques contre eux, ayant découvert la supercherie de leur invincibilité surnaturelle et, dans **Piège de cristal**, la sonnerie de l'ascenseur hors-champ annonce à McClane qu'Heinrich arrive à son étage pour le tuer. Plus loin, la lumière du briquet de McClane qui luit à travers le conduit d'aération indique à Karl la cachette du policier. Dans **Last Action Hero**, Jack Slater (Arnold Schwarzenegger) comprend qu'un danger l'attend chez lui lorsqu'il voit la fumée rouge sortant de sa cheminée, signe que les faux billets qu'il gardait dans un tiroir ont été brûlés. Dans **Une journée en enfer**, McClane comprend que les policiers qui l'entourent dans un ascenseur sont des tueurs grâce au numéro de leurs badges (qui correspondent aux numéros gagnants de la loterie de New York à laquelle joue tout vrai policier). Dans **Rollerball** (2002), Jonathan Cross (Chris Klein) a l'intuition que l'on va attenter à sa vie lorsqu'il voit plusieurs caméras de télévision se tourner vers lui, déjà prêtes à cadrer le meurtre à venir. Dans **Basic** (2003), c'est en scrutant des visages en très gros plans que se révèlent leurs mensonges meurtriers. Les héros du cinéaste sont souvent caractérisés par leurs qualités d'observateurs : le chasseur extraterrestre de **Predator**, l'anthropologue de **Nomads** (1986) qui prend des photos, les savants de **Medicine Man** (1992) qui scrutent des graphiques sur l'écran de leur ordinateur, et même la petite fille fascinée par les tableaux du musée au début de **Thomas Crown** (1999). Dans **A la poursuite d'Octobre Rouge** (1989), la vision est remplacée par l'audition puisque c'est à l'oreille que les sous-mariniens se repèrent dans leur environnement, chaque vaisseau qui les

⁴⁷ Florian Tréguer : « *Excès, hybridation et régression : la nouvelle donne du film d'action selon John McTiernan* », Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op.cit.*, p.94.

entoure ayant sa propre signature sonore. La capacité des personnages à articuler perception et action, à déchiffrer intuitivement leur milieu physique et à agir en fonction des informations collectées, se traduit dans la mise en scène de McTiernan, comme nous le verrons, par un recours régulier à des pratiques visuelles renvoyant à la petite forme deleuzienne qui donne une image du raisonnement⁴⁸.



Figure 16 – Predator



Figure 17 - Last Action Hero



Figure 18 - Une journée en enfer

Dans les films d'action, la mise en scène se plaît à l'excès, aux plans d'ensemble et à la destruction massive mais est aussi attentive aux « indices » révélateurs d'une situation englobante au sein de laquelle le personnage inscrit son action⁴⁹. Gilles Deleuze note que l'action ne naît pas naturellement de la situation et qu'elle est enclenchée par le biais de « l'image-perception »⁵⁰. L'image-action est une réaction à l'image-perception et l'efficacité d'une action se joue sur la précision et la rapidité de l'enchaînement entre les deux postures. Ainsi, « le western ne présente pas seulement des images-action, mais aussi bien une image-perception presque pure : c'est un drame du visible et de l'invisible autant qu'une épopée d'action ; le héros n'agit que parce qu'il voit le premier, et ne triomphe que parce qu'il impose à l'action un intervalle ou la seconde de retard qui lui permet de tout voir »⁵¹. Vers la fin de **Basic**, McTiernan fait se suivre des gros plans d'un visage et ceux d'une arme : la perception visuelle est immédiatement suivie de l'action.

Le principe de réaction qui fonde le duel westernien est visualisé par George Pan Cosmatos dans **Rambo II** par une balance du point, le passage brusque – en longue focale – d'une portion de l'écran du flou au net et inversement. La première occurrence de cet effet est une inversion du mouvement didactique de l'image-perception : le point est fait sur un soldat

⁴⁸ La mise en scène de raisonnements intellectuels au travers de l'action spectaculaire sera développée dans notre seconde partie, C/ 2. Pour la relation de la petite forme au récit et à la place des séquences d'action, voir plus bas, première partie, A/ 3.

⁴⁹ Pour Gilles Deleuze (*op.cit.*, p221), l'indice est « équivoque ». Dans la petite forme telle qu'elle est pratiquée par le cinéma d'action, il ne le reste pas longtemps et la situation vient vite se révéler au personnage comme au spectateur de façon à ce que la figure héroïque y trouve place de façon plus efficace : en fait, la menace qui pèse sur Jonathan Cross lorsque les caméras se tournent vers lui (**Rollerball** de John McTiernan) ne fait jamais de doute dans une logique manichéenne, quand bien même la formulation de l'idée puisse apparaître ambiguë.

⁵⁰ *Idem*, p.95 : « On passe insensiblement de la perception à l'action ».

⁵¹ *Id.*, p.102.

soviétique au premier plan, Rambo est caché derrière lui, recouvert de boue et flou ; il devient net lorsqu'il attaque par surprise. Par la suite, lorsque Rambo utilise son arc, son visage est par deux fois cadré en un très gros plan qui met ses yeux en valeur et le changement de focale révèle, au premier plan, la pointe de la flèche qu'il s'apprête à décocher. Le passage du flou au net, du second au premier plan, du regard à l'arme, crée du mouvement à l'intérieur même du plan fixe et mime le glissement de la perception (le regard que Rambo fixe sur sa cible) à l'action (la flèche qu'il envoie pour la détruire)⁵². Dans **John Rambo**, l'image de Rambo surgissant flou derrière un ennemi est reprise, de même que la balance de point (exécutée à une vitesse presque subliminale, ce qui accentue son impact immersif sur les sens du spectateur) qui est désormais associée au regard perçant du *sniper* « School Boy » (le point se fait de son regard au viseur de son fusil au premier plan).

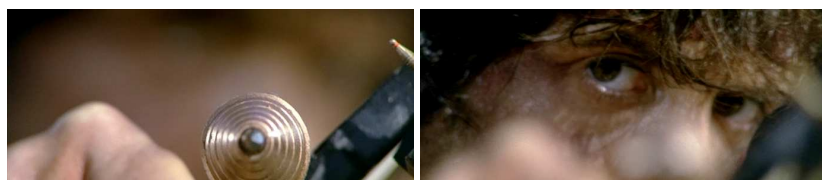


Figure 19 - Rambo 2

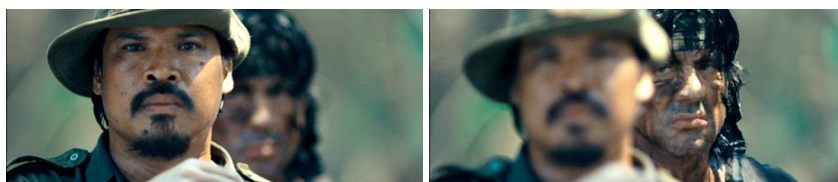


Figure 20 - John Rambo

Le cinéma d'action contemporain a le goût des points de vue subjectifs qui représentent la perception des personnages et précèdent leur action : la visée du sniper est colorée en vert pour marquer la différence avec un point de vue objectif et extérieur à l'action ; les visions robotiques de **Terminator**, **Predator** et **Robocop** sont également colorées ; lors de la fusillade dans le parc d'attraction de **Double Team** (Tsui Hark, 1997), les regards acérés de Quinn (Jean-Claude Van Damme) et de son adversaire Stavros (Mickey Rourke) leur permettent de localiser leurs ennemis dans la foule et sont figurés par

⁵² Dans le numéro 11/12 de la revue **Admiranda** (Cahiers d'Analyse du Film et de l'Image), consacré au cinéma d'action contemporain (Nicole Brenez et Sébastien Clergé, coordonné par : **Admiranda/Restricted : Fury, le cinéma d'action contemporain**, Aix-en Provence, Projections & l'Institut de l'image, 1996), un « *Catalogue de l'industrie* » (p.233-236) ébauche une liste des figures de style, des images et des situations récurrentes du genre (envisagé de façon très large) et parle de « *La « mise au poing » (passage du flou au net entre une arme braquée sur la caméra et, derrière, le visage de celui qui la tient – généralement un gros plan, filmé en longue focale) : King of New York, The Killing of A Chinese Bookie, Hard Boiled, The Killer, Boyz'n the Hood, Last Action Hero, Demolition Man,...* ».

une sorte de halo lumineux qui entoure ces cibles, seul élément net dans des images floues en longue focale.

C'est encore de réactivité dont font preuve des personnages comme Jason Bourne (Matt Damon dans **La Mémoire dans la peau**), Samantha Caine (Geena Davis dans **Au Revoir à jamais**, Renny Harlin, 1996) ou Doug Quaid (Arnold Schwarzenegger dans **Total Recall**) lorsque, en position de danger, ils se découvrent soudainement des facultés d'auto-défense dont eux-mêmes n'avaient pas conscience. Ces personnages amnésiques, au passé trouble d'espion, retrouvent dans l'action leurs dons meurtriers. Une fois encore, les personnages sont définis par leur action : l'approche behavioriste se rapproche de la petite forme en ce que la nature du personnage et sa situation sont révélées au travers de l'action. Le personnage, bien qu'archétypal, n'est pas une évidence, il accède peu à peu à la connaissance et à la compréhension de lui-même au travers de la scène d'action. L'action (courses-poursuites, affrontements...) devient ainsi le moteur de la narration, les éléments importants du récit et les enjeux dramatiques se révèlent et s'exacerbent dans le flux de la séquence spectaculaire.



Figure 21 - Double Team

Il y a, entre la perception et l'action, entre l'action et la réaction, une autre donnée qu'il faut prendre en compte. La question de l'énergie telle que la développe Jean-Baptiste Thoret, apporte un élément supplémentaire à la typologie deleuzienne des formes cinématographiques⁵³ et met en relation l'action avec la physique. Thoret note d'abord que « *dans le cinéma américain, l'énergie est synonyme d'action* »⁵⁴ et en est le moteur. On observe trois relations possibles entre énergie et action. Le premier cas est celui de l'image-action du cinéma classique : l'action est la réponse exacte à la situation qu'elle doit modifier, elle est dotée du taux d'énergie juste suffisant à cela. Le régime de l'image-action garantit la stabilité et l'équilibre du cinéma classique. Les deux autres cas de figure reposent sur un

⁵³ Jean-Baptiste Thoret : « *Energie, action, violence : les métamorphoses du cinéma américain des années soixante-dix* ». **Why not ?, sur le cinéma américain**, Jean-Pierre Moussaron et Jean-Baptiste Thoret (dir.), Pertuis, Rouge profond, 2002, p.38-71.

Les mêmes idées sont reprises par l'auteur dans **Le Cinéma américain des années 70**, Paris, Éditions Cahiers du cinéma, Paris, 2006.

⁵⁴ *Idem*, p.38.

déséquilibre : « soit l'énergie excède l'action (surplus énergétique qui débouche sur une violence non ritualisée), soit, au contraire, l'énergie disponible ne suffit pas à accomplir pleinement l'action (déficit énergétique qui, dans le cas de l'homme, se traduit par une dévitalisation, une perte d'humanité) »⁵⁵. Le système de l'image-action se dérègle, penche soit du côté de la violence comme réaction excessive à une situation, soit du côté de l'inaction et de l'inachevé, de la suspension narrative : puisque l'action ne peut plus résoudre la situation, la causalité du récit se perd. Jean-Baptiste Thoret, comme Deleuze mais avec des exemples différents, date cette rupture du début des années soixante jusqu'aux années soixante-dix : le premier évoque les œuvres de Don Siegel ou Robert Aldrich (respectivement associés au « déficit énergétique » et au « surplus énergétique »⁵⁶) et le second les films de Michelangelo Antonioni et les « ballades » urbaines filmées par Sidney Lumet (**Serpico**, 1973, **Un après-midi de chien**, 1975) ou Martin Scorsese (**Taxi Driver**, 1976)⁵⁷. La « crise de l'image-action » que constatait déjà Deleuze est théorisée par Thoret comme la rupture de l'équilibre énergétique des personnages et de la forme filmique elle-même. Cette crise se fait dans deux directions : une rétention et un abandon du spectaculaire au profit de formes neutres, ancrées dans un quotidien déceptif (déficit) ; une accentuation du spectaculaire sur le mode de l'excès et de l'ultra-violence (surplus). Cette dernière voie, couplée aux évolutions techniques du spectaculaire que l'on constate tout au long des années soixante-dix, ouvre en apparence la voie au cinéma d'action contemporain, marqué lui aussi par une importante dépense d'énergie. Mais, si le cinéma spectaculaire à partir des années quatre-vingt emprunte aux films des années soixante-dix un certain nombre de personnages (le policier aux méthodes expéditives façon **L'Inspecteur Harry**, Don Siegel, 1971), de décors (la modernité urbaine) et d'images (l'expansion des séquences d'action, les ralentis et le montage rapide de Sam Peckinpah), il marque aussi une rupture avec eux.

Cinéma de crise, les années soixante-dix proposent des images de plus en plus spectaculaires mais marquées par une violence cataclysmique et suicidaire qui témoigne d'un regard critique sur l'héritage du cinéma classique. Dans la majorité des films de genre des années soixante-dix, ce sont le pessimisme et le renversement des valeurs qui prédominent : les policiers et autres agents du gouvernement deviennent des personnages obsessionnels et dangereux (**L'Inspecteur Harry**, **French Connection**, **Cruising** [William Friedkin, 1980]...), alors qu'apparaît la figure du *vigilante*, du justicier hors-la-loi (**Un Justicier dans**

⁵⁵ *Ibidem.*

⁵⁶ *Ibid.*

⁵⁷ Gilles Deleuze, *op.cit.*, p.280.

la ville [Michael Winner, 1974], **Légitime violence** [John Flynn, 1977]...), les cow-boys apparaissent comme des alcooliques crasseux (les héros des films de Sam Peckinpah, **Little Big Man** d'Arthur Penn [1971] qui propose une vision violemment démystificatrice du général Custer et de la bataille de Little Big Horn, les films italiens des années 1960-1970) et le film de guerre renvoie la vision d'une humanité au bord du chaos et de la folie (**Apocalypse Now**, Francis Ford Coppola, 1979). On constate par ailleurs la disparition des films épiques en costumes, des dépaysements « positifs » offerts par le péplum ou les films de cape et d'épées. Traduction de cette atmosphère d'enfermement réaliste, de ce sentiment d'échec, le suicide ou la mort violente deviennent des motifs récurrents. Ils sont un signal d'une incapacité pour le film à réactiver le dynamisme positif de l'action classique. Les personnages sont mus par un trop-plein d'énergie qui leur fait perdre le contrôle et amène leur propre destruction (une dérive que le spectaculaire des années quatre-vingt va œuvrer à résorber). A la fin de **Point limite zéro** de Richard Sarafian (1971), le conducteur jette sa voiture droit dans un mur, image explicite de faillite de la fiction (le récit ne se résout pas) et de l'incapacité du cinéma d'action à proposer une solution à cette mutation autodestructrice du spectaculaire. **Macadam à deux voies** de Monte Hellman (1971) et **Le Convoi** de Sam Peckinpah (1978) s'achèvent sur des séquences sensiblement identiques. Autre suicide, celui de Christopher Walken participant à des compétitions illégales de roulette russe dans **Voyage au bout de l'enfer** de Michael Cimino (1979), alors qu'après la tuerie de **Taxi Driver**, Travis Bickle (Robert De Niro) pointe son doigt sur sa tempe à la manière d'une arme. Dans le dernier plan du **Justicier dans la ville**, c'est vers le spectateur que Charles Bronson pointe son doigt-arme. Les personnages choisissent la mort dans l'action, comme le font Bonnie Parker et Clyde Barrow (tirés à vue par la police à la fin du film d'Arthur Penn, **Bonnie & Clyde**, 1967), les personnages de Peckinpah (**La Horde sauvage** [1969], **Apportez-moi la tête d'Alfredo Garcia** [1975]) ou les jeunes télépathes qui déclenchent une apocalypse énergétique autour d'elles dans **Carrie** et **Furie** de Brian De Palma (1976 et 1978) : les films célèbrent le spectacle d'une violence extrême et les outils de sa mise en scène, tout en mettant en crise, par la défaite des principaux personnages, le spectacle et l'identification du spectateur.

Dès la séquence finale de **La Horde sauvage**, on sent que l'action et les genres dont elle est le moteur ne pourront plus jamais être les mêmes. Peckinpah montre d'abord que l'action aurait pu ne même pas avoir lieu. Pike Bishop (William Holden) et ses compagnons décident d'aller affronter l'armée du général Mapache comme sur un coup de tête : l'action n'est plus une évidence mais un hasard, un « *Pourquoi pas ?* » lancé à la cantonade. Lorsque

la horde a tiré sur Mapache, le temps semble se figer, Peckinpah insère un moment d'inaction uniquement rythmé par le rire aigre et absurde d'Ernest Borgnine : entre deux moments de pure violence (la mort d'Angel et Mapache, et le massacre final), on assiste à ce relâchement des « *schèmes sensori-moteurs* » dont parle Deleuze. Cette pause apparaît comme une ouverture vers un ailleurs, un autre récit possible : on imagine un instant les membres de la Horde tourner le dos à l'action et profiter de la désorientation de leurs adversaires pour partir au loin afin de rester en vie. Une possibilité que la seconde fusillade balaie définitivement puisqu'aucun d'entre eux ne sortira de l'hacienda vivant. Pour les héros du cinéma classique l'action est une évidence alors qu'elle devient ici beaucoup plus incertaine et, lorsqu'elle a lieu, c'est sous la forme d'un excès autodestructeur. Le final de **La Horde sauvage** n'a plus rien d'un duel de western classique témoignant d'un ordre logique du monde par l'opposition des adversaires dans une alternance harmonieuse de champ/contrechamp. C'est au contraire un massacre où l'action est diffractée, où la violence fait saillie et excède l'ordre que tente de lui imposer la mise en scène (les plans ne parviennent même plus à raccorder entre eux). Ce long *gunfight* annonce les hyperboles stylistiques des films d'action à partir des années quatre-vingt à venir autant qu'il impose au cinéma classique une dégradation de son rythme et de ses images. Le massacre de **La Horde sauvage** c'est le suicide et l'enterrement du western, avec un sentiment d'échec et de désespoir qui prédominera tout au long des années soixante-dix mais qui contraste avec l'énergie positive dégagée par les films d'action des décennies suivantes.

Le spectaculaire des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix se construit en réaction aux formes autodestructrices du cinéma hollywoodien des années soixante-dix. Dans les films d'action contemporains, le héros tue rarement son adversaire de sang froid, contrairement au cinéma de la violence des années soixante-dix. Le méchant est battu symboliquement par le héros qui lui laisse la vie sauve et c'est alors qu'il se condamne lui-même : le Prédateur se fait exploser, Hans Gruber tombe dans le vide en essayant d'agripper Holly McClane (**Piège de cristal**) et, dans **Rock**, le général Hummel (Ed Harris) est tué par ses propres hommes. A la fin de **L'Arme fatale** ou de **Bad Boys**, le méchant est arrêté lorsqu'il sort une arme cachée pour menacer les héros : ceux-ci le tuent donc en état de légitime défense plutôt que par vengeance, ce qui confère une légitimité morale à leur violence. Le méchant est la victime de sa propre agressivité, subit les conséquences de la crise qu'il a déclenché. De façon exemplaire, Jason Bourne apparaît comme un héros d'action non-violent, qui n'utilise pas d'armes à feu et ne tue personne, se contentant d'assommer ses poursuivants.

Il ne faut toutefois pas réduire le cinéma des années soixante-dix à une ultra-violence dépressive puisque le cinéma spectaculaire y existe déjà sous d'autres formes, en particulier au travers des films catastrophes et de l'importance esthétique et économique des premiers *blockbusters*. Au début des années quatre-vingt, le cinéma d'action propose un renouvellement du spectaculaire par le positif, tout en intégrant les avancées techniques (caméras plus légères aux mouvements parfois heurtés, accentuation des effets sonores, liberté accrue du montage, évolution importante des effets spéciaux...) du cinéma critique des années passées. Les films des décennies suivantes ne nient pas l'influence de Sam Peckinpah ou de **L'Inspecteur Harry** mais en nuancent l'ironie critique tout en capitalisant sur leurs évolutions stylistiques, en proposant une version assouplie (mais pas toujours adoucie) de leurs styles. Le cinéma d'action urbain des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix (**L'Arme fatale**, **48 Heures**, **Une journée en enfer**...) trouve ainsi son origine dans l'hybridation du film noir (pour le cadre urbain) et du western (pour la figure du héros solitaire et intraitable) créé par Don Siegel avec **Un Shérif à New York** (1968) et **L'Inspecteur Harry**. La violence sèche et le nihilisme de certains des personnages de Siegel y sont par contre nuancés grâce à l'humour et au caractère improbable des péripéties.



Figure 22 - La Horde sauvage



Figure 23 - A Toute épreuve

De même, les films de John Woo (**Le Syndicat du crime** [1986], **The Killer** [1989], **A Toute épreuve**...) proposent une relecture des *gunfights* apocalyptiques de Sam Peckinpah mais le style de Woo tend à harmoniser le chaos, à rétablir une action ritualisée. Chez Peckinpah, le ralenti sert à filmer la chute des corps alors que chez Woo il met en valeur l'envol de personnages soudain libérés de la pesanteur. Les *gunfights* de Peckinpah se démarquent par leur refus de toute continuité entre les plans, brisant la logique du champ/contrechamp par l'intégration d'images hétérogènes (le montage parallèle souvent déconnecté de séries d'images annexes, par exemple les plans de femmes et d'enfants à la fin de **La Horde sauvage**). Chez Woo, au contraire, les plans s'enchaînent de façon fluide et tout affrontement devient un duel ritualisé dont l'évidence formelle tend vers l'épopée, y compris dans le pourtant très brutal **Une balle dans la tête** (1990), qui se déroule durant la guerre du

Viêt Nam. Chez Peckinpah, l'épopée (le cinéma classique) appartient au passé, tombe en déréliction ; sa syntaxe vole en éclats. La figure essentielle de la grammaire visuelle de Peckinpah est le *cut*, la rupture entre deux plans, alors que c'est le fondu-enchaîné qui est récurrent chez John Woo : il superpose les images au lieu de les opposer comme le fait à la coupe franche, otant ainsi aux corps toute matérialité. Le fondu-enchaîné comme figure poétique est peu présente chez Peckinpah (hormis pour désigner une ellipse temporelle et lors d'une séquence volontiers ludique du **Convoi**) qui apparaît plus préoccupé par les chocs de raccords. Inspiré par la violence hyperbolique et chorégraphiée de Peckinpah, John Woo la retravaille en profondeur en fonction d'autres sources d'inspiration, la comédie musicale et le mélodrame, genres appartenant au spectaculaire classique et témoignant d'une harmonie du monde étrangère au cinéma de genre critique des années soixante-dix. La relation de John Woo à Sam Peckinpah est à l'image de celle qui lie le cinéma d'action des années soixante-dix à celui des décennies suivantes : le cinéma d'action contemporain prolonge les expérimentations spectaculaires des années soixante-dix mais en réduit le caractère hétérogène, accentue sa dimension conceptuelle, parfois ludique.

C'est bien dans le déséquilibre énergétique du cinéma moderne que se fonde l'ampleur spectaculaire des films d'action contemporain, leur goût de l'hyperbole, de la violence et de la destruction massive. Dans son film américain **Zabriskie Point** (1970), Michelangelo Antonioni « *est probablement le premier réalisateur à avoir consacré dans une fiction autant de plans (dix-sept) à une explosion et peut-être celui qui a fait de ce motif une figure qui sera sans cesse employée par le cinéma d'action contemporain.* »⁵⁸ Antonioni diffracte la représentation sous plusieurs angles de prise de vue, suspend l'instant de la destruction en utilisant le ralenti et souligne la beauté du chaos en y associant la musique des Pink Floyd. Il annonce ainsi l'autonomisation des morceaux de bravoure telle qu'elle sera pratiquée par le cinéma d'action contemporain. Mais, lorsque dans **L'Arme fatale 2** (Richard Donner, 1989) une maison à la Frank Lloyd Wright semblable à celle de **Zabriskie Point** est détruite, cette destruction n'a pas la valeur traumatique que lui conférait le film d'Antonioni : elle est devenu une péripétie euphorisante. La stase graphique de la destruction ne fait plus saillie dans le film, témoignant ainsi de l'équilibre énergétique retrouvé du spectaculaire contemporain. Dans **Zabriskie Point**, les plans de l'explosion ne raccordent pas entre eux, l'action fait du sur-place, on revoit indéfiniment la même explosion sous des angles

⁵⁸ Nicolas Viallard, « *Blow-Up* », Nicole Brenez et Sébastien Clergé (dir.), *op.cit.*, p 128.

différents⁵⁹, de façon à souligner le fait qu'il s'agit d'abord d'une image mentale : du point de vue de la jeune fille, « *l'explosion est d'abord une explosion du réel* »⁶⁰. Dans **L'Arme fatale 2**, la multiplication des plans, des axes et des vitesses de défilement est coulée dans le mouvement général du récit, chaque image fait progresser l'action en montrant les différents stades de destruction de la maison et le déplacement des personnages. La mise en scène ne rend plus compte d'une intériorité troublée mais porte sur la catastrophe un regard extérieur, et unifié : la caméra réaffirme sa maîtrise sur le monde qui se présente à son objectif.



Figure 24 - Zabriskie Point



Figure 25 - L'Arme fatale 2

Le cinéma d'action contemporain œuvre à rééquilibrer les déficits énergétiques de la décennie soixante-dix. Disparaissent du spectaculaire contemporain les personnages problématiques, hésitants, marqués par le déficit d'énergie et les « *situations dispersives* »⁶¹, au profit d'un récit en ligne droite, volontairement manichéen. Les héros de ces histoires ne sont plus les corps réalistes et peu glamours des années soixante-dix (Dustin Hoffman, Al Pacino...) mais des acteurs aux contours extraordinaires qui renouent à leur façon avec la fascination provoquée par les stars classiques, inscrivent dans une époque qui glorifie la performance physique au travers de la boxe (**Rocky** et ses cinq suites), de l'athlétique danse disco (**La Fièvre du samedi soir** [John Badham, 1977] et sa suite **Staying Alive**, écrite et réalisée en 1983 par la star du film d'action Sylvester Stallone), du bras de fer (**Over The Top**, Menahem Golan, 1987), du surf (**Point Break**) du *fitness* ou *body building* (Arnold

⁵⁹ Cette utilisation du multicaméra est absente du cinéma d'action américain qui lui préfère toujours une représentation plus fluide. On la retrouve par contre dans le cinéma d'art martiaux asiatique où elle est utilisée, chez Jackie Chan ou dans de récents films de combat thaïlandais (**Ong Bak**, Prachya Pinkaew, 2003 ; **Born to Fight**, Panna Rittikrai, 2004 ;...) pour mettre en valeur, par la répétition, les exploits effectifs des acteurs-cascadeurs. La progression narrative cède à ces moments complètement le pas à une démarche démonstrative évoquant le numéro de cirque et son danger « pour de vrai ».

⁶⁰ Nicolas Viallard, *op.cit.*

⁶¹ Gilles Deleuze, *op.cit.*, p.279.

Schwarzenegger devient acteur de cinéma après une impressionnante carrière de culturiste qui fit entre autre de lui le plus jeune vainqueur d'une compétition de Mr Univers). La fiction ne renvoie plus au personnage l'image de son inadaptation au monde mais lui offre au contraire la possibilité toujours renouvelée de s'affirmer comme le mâle dominant : **Top Gun** et **Jours de tonnerre** (1990) de Tony Scott reposent sur un même schéma narratif, où un jeune chien fou incarné par Tom Cruise devient symboliquement un Homme en maîtrisant les technologies aéronautiques et automobiles, filmées comme une extension de lui-même au travers de métaphores sexuelles lourdement signifiantes (le succès de sa romance avec une femme belle, intelligente et volontaire va alors de soi) ; le dernier ballet de **Staying Alive** voit John Travolta, le torse nu et luisant, exécuter un solo non prévu par la chorégraphie (il affirme ainsi son individualité) et monter au sommet d'une colonne mobile en érection, où sa compagne le rejoint, se jetant littéralement dans ses bras.



Figure 26 - *Staying Alive*

Le cinéma d'action contemporain va faciliter l'intégration des personnages du « *surplus énergétique* » en leur inventant des situations excessives au travers desquelles ils vont brûler leur énergie d'une façon inenvisageable dans le réalisme profane des fictions des années soixante-dix. L'équilibre du cinéma classique a été rompu par une accentuation de la quantité d'énergie dont sont dotés les personnages, ce qui les pousse à réagir à la situation de façon plus violente que nécessaire. Pour retrouver l'équilibre classique, il fallait simplement rééquilibrer l'équation comme on le fait en science : en appliquant à la situation le même coefficient que celui qui avait servi à augmenter la masse énergétique du héros une décennie plutôt. La situation devient outrancière et improbable afin de se retrouver au même degré d'intensité que l'énergie qui agite le corps musclé du héros des années quatre-vingt : l'action regagne ainsi sa valeur positive et les personnages leur stature héroïque. La figure exemplaire de cette ère nouvelle est Superman, le surhomme créé en bande dessinée par Jerry Siegel et Joe Shuster en 1938 (parallèlement donc à l'avènement du classicisme hollywoodien) et que Richard Donner porte à l'écran en 1978. Le soleil jaune de la Terre dote l'orphelin de Krypton d'un important surplus d'énergie, source de pouvoirs défiant l'imagination humaine. Chez Superman, cette puissance n'occasionne aucun déséquilibre, contrairement à ce qui se déroule

chez les antihéros des années soixante-dix, contrairement à la puissance occulte et destructrice libérée par la boîte d'**En quatrième vitesse** (Robert Aldrich, 1955) dans laquelle Jean-Baptiste Thoret voit la source du trop-plein d'énergie du cinéma après 1968⁶². Le corps de Superman n'étant pas humain, il n'est pas soumis à nos limitations et brûle son énergie dans une dépense spectaculaire (il lance une balle de base-ball à des milliers de kilomètres ou fait la course avec un train), sans recourir à la violence. De plus, il est mis face à des situations de crise d'une telle ampleur (tremblement de terre, accidents ferroviaires, inondations...) que son énergie trouve naturellement à s'épanouir dans des actions qui ont pour finalité de rétablir un équilibre cosmique, aligné sur l'équilibre interne du super-héros. Lorsque Superman effectue les actions ordinaires du gendarme ou du pompier (arrêter les criminels, descendre les chats des arbres), ces situations simples sont multipliées et juxtaposées afin de gagner en importance : le soir même où il a dévoilé son existence à Métropolis en sauvant l'hélicoptère de Lois Lane, Superman arrête aussi un cambrioleur sur la façade d'un *building*, des braqueurs sur le bateau, un matou perché et sauve l'avion du Président ! Cette sérialisation des péripéties est récurrente dans le cinéma d'action contemporain et offre aux personnages la possibilité de toujours trouver une situation, aussi artificielle soit-elle, à laquelle appliquer leur énergie afin de produire de l'action. Les films d'action situés dans un univers policier transforment le quotidien de la justice en une véritable lutte épique et trouvent leur aboutissement ludique dans **Hot Fuzz** de l'anglais Edgar Wright (2007) où le lieutenant Nicholas Angel (Simon Pegg) est un policier hyperactif qui, avant même d'avoir pris officiellement son service dans une nouvelle ville, a déjà mis derrière les barreaux la moitié de la population, dont un de ses propres collègues ! Il n'est donc pas nécessaire aux héros de film d'action d'avoir les mêmes pouvoirs que Superman pour équilibrer leur balance énergétique et produire une action positive. Le cinéma des années quatre-vingt leur offre tout un panel d'exploits physiques (les diverses compétitions sportives évoquées ci-dessus mais aussi l'omniprésence de la cascade comme numéro de cirque, exhibition ludique de la dépense énergétique) au travers desquels le héros se confronte à un environnement redevenu à sa démesure, dans lequel il s'impose et trouve son équilibre.

Le cinéma des années quatre-vingt apparaît comme le moment d'un renouvellement de la figure héroïque, de son retour dans le positif et la maîtrise de l'énergie, par une

⁶² Jean-Baptiste Thoret, *op. cit.*

Le film d'Aldrich, s'il traite du surplus d'énergie de façon symbolique (la mystérieuse « boîte de Pandore » à la recherche de laquelle sont lancés tous les personnages), n'est pas la première œuvre à présenter une violence non-maîtrisée. Dès le film noir classique, les gangsters souffrent d'un tel trop-plein d'énergie : voir l'hystérie du jeu de Paul Muni à la fin de **Scarface** (Howard Hawks, 1932) ou de James Cagney qui, dans **L'Enfer est à lui**

accentuation de l'action : les héros parcourent le monde (**Indiana Jones**, **Rambo**), les galaxies (**Star Wars Superman** [Richard Donner, 1978]), ou trouvent dans le décor référentiel de la grande ville des exploits à accomplir à chaque coin de rue. Au début de **L'Arme fatale**, Martin Riggs (Mel Gibson) se rend à son nouveau commissariat lorsqu'il assiste « par hasard » à une prise d'otage dans une école. Il prête main forte à ses collègues et tue un homme à l'heure où le commun des mortels prend encore son petit déjeuner. C'est ce même Riggs qui, lorsqu'un méchant déclare qu'« *il ne reste plus de héros dans ce bas-monde* », surgit de façon triomphale et élimine ces tristes sires, résumant la façon dont le cinéma des années quatre-vingt répond aux doutes de celui des années soixante-dix par un « *héroïsme de restauration* »⁶³. De même, dans **Extrême préjudice** de Walter Hill (1987), un mercenaire déclare : « *nous sommes des héros et nous avons besoin d'un idéal à suivre. Mais aujourd'hui le monde est pourri et on ne peut plus discerner le bien du mal. Alors j'ai choisi de faire confiance et de servir ma Patrie* ». La première partie de ce discours renvoie au relativisme moral des années soixante-dix (le film est d'ailleurs une réécriture contemporaine de **La Horde sauvage**), alors que la seconde affirme une foi renouvelée dans un idéal (la « *Patrie* » y est un absolu plutôt qu'une référence contingente à l'idéologie reaganienne qui sévit à la même époque) : ce double langage qui critique l'héroïsme pour mieux réaffirmer ses fondements est propre au cinéma de restauration des années quatre-vingt.

Le cinéma d'action contemporain propose donc à ses héros des situations à leur démesure dans lesquelles ils peuvent épancher leur puissance physique, alors que les films des années soixante-dix les confrontaient à une réalité déceptive insuffisamment préparée à les accueillir. Pour rétablir l'équilibre énergétique il faut traiter la situation par l'excès afin que le héros l'équilibre par son propre surplus d'énergie. Cette insatiable quête de situations hors-normes pour assouvir l'énergie du héros trouve son illustration la plus outrancière et la plus explicite dans **Hypertension** (Mark Neveldine et Brian Taylor, 2007) où un truand se voit injecter un poison qui affaiblit ses fonctions vitales. La seule solution pour rester en vie le temps de se venger ? Sécréter suffisamment d'adrénaline pour obliger son cœur à battre⁶⁴ et, à ce petit jeu, tous les moyens sont bons : au cours du film Chev Chelios (Jason Statham) va provoquer des bagarres, juste pour le plaisir et l'énergie qu'elles lui insufflent, il va se droguer, provoquer des accidents de la route (il entre à l'intérieur d'un centre commercial en

(Raoul Walsh, 1949), meurt symboliquement dans l'explosion d'un réservoir de gaz sous pression.

⁶³ Nous empruntons cette expression à Vincent Malausa : « **Tueur d'élite**, le bel impavide ». **Panic** n°3, dossier : « **Peckinpah : autour de La Horde sauvage** », mars-avril, 2006, p.69.

⁶⁴ Comme le déclare l'acteur Jason Statham : « *C'est comme dans Speed mais avec moi dans le rôle du bus* ». L'association du corps humain avec une mécanique automobile est explicite et témoigne d'une conception

voiture, conduit une moto à demi nu, en équilibre sur le siège), faire l'exhibitionniste (il copule avec sa petite amie en pleine rue, sous le regard de touristes japonais) ou encore pratiquer sur lui-même une défibrillation, image explicite de l'influx nerveux qui le maintient en vie. Le héros évolue donc dans un monde où quantité de situations hyperboliques pour brûler son énergie s'offrent à lui, contrairement aux personnages des années soixante-dix, toujours en porte-à faux avec le monde. Chelios ne sera jamais consumé par ce surplus énergétique car le corps musclé et souple de son interprète Jason Statham est visiblement capable d'intégrer toute cette puissante et de la convertir en absurdité spectaculaire. Dans **Hypertension 2** (Mark Neveldine et Brian Taylor, 2009), Chelios se fait voler son cœur, remplacé par une batterie qu'il doit régulièrement alimenter en électricité : à la fin du film, le personnage est consummé par son trop plein d'énergie mais est toujours actif.



Figure 27 – Hypertension



Figure 28 - Hypertension 2

L'équilibre énergétique renouvelé du cinéma d'action contemporain est donc un équilibre « au carré » où l'exagération de la situation vient compenser le trop-plein d'énergie du héros. Ce surplus n'est plus pour lui une souffrance mais, pour Chev Chelios ou pour un Schwarzenegger (qui réalise toujours ses cascades le sourire aux lèvres), une occasion de bien s'amuser. Le rééquilibrage de l'équation énergétique ne doit pas être confondu avec l'équilibre « naturel » de l'image-action classique car, en échappant à la crise de l'action, le spectaculaire contemporain bascule dans l'artifice et la stylisation. Puisque le monde « réel » n'offre plus au héros un espace suffisant pour qu'il y réalise ses actions, il lui préfère comme terrain de jeu des mondes entièrement fictionnels (bien qu'ayant souvent l'apparence de notre quotidien), sublimés par le spectaculaire. Parmi les diverses enveloppes génériques dans lesquelles se drape le film d'action, la science-fiction occupe une place de choix car, de **Robocop** à **Terminator 2**, elle lui permet d'échapper aux contingences du réel. Cette relation trouve son aboutissement dans **Matrix** et sa ville virtuelle dont la surface élastique (Néo rebondit sur le bitume, les vitres d'un immeuble se gondolent lorsqu'un hélicoptère les

fracassent) absorbe et équilibre l'énergie des combattants sans jamais être vraiment altérée par elle.

Pour comprendre comment le cinéma d'action contemporain rééquilibre progressivement la crise énergétique des années soixante-dix et la violence insensée de son action, on peut observer la transformation progressive du motif spectaculaire de l'homme tirant à la mitrailleuse, inauguré par l'image de Warren Oates hurlant de rage derrière sa Gatling à la fin de **La Horde sauvage**, représentative de la dépense énergétique dans ce qu'elle a de plus violent. Lorsque la scène célèbre du film de Peckinpah est citée par Walter Hill à la fin d'**Extrême préjudice** ou par John McTiernan dans **Predator** (Mac aperçoit l'extraterrestre dans un bouquet d'arbres et vide le chargeur de son mini-canon sur la forêt, rasant plusieurs mètres carrés de végétation), c'est encore pour représenter la violence panique de personnages en crise face à une situation qu'ils ne parviennent pas à maîtriser (ce n'est que dans le dernier acte de **Predator** que le seul personnage de Schwarzenegger parvient à affronter la créature face à face et à équilibrer sa puissance). Dans **Predator**, on note néanmoins un changement par rapport à la scène filmée par Peckinpah : ce ne sont plus des corps humains ensanglantés qui constituent le contrechamp de la sulfateuse mais un espace naturel dépeuplé que la mitraille abstrait encore en le transformant en champ de ruine. La violence physique de la mort des figurants chez Peckinpah est devenue chez McTiernan une expérience conceptuelle de destruction du décor, une épure par le chaos que James Cameron développe dans **Terminator 2**. C'est cette fois-ci le robot incarné par Arnold Schwarzenegger qui se trouve derrière la mitrailleuse de Warren Oates : à la fenêtre d'un immeuble, il tire sur la police en contrebas, ou plus précisément, sur les véhicules de police et le mobilier urbain (vitres, lampadaires, arbres), évitant soigneusement de toucher un être humain puisque John Connor lui a interdit l'usage de la violence.



Figure 29 - La Horde sauvage



Figure 30 - Terminator 2



Figure 31 - Matrix

Dans cette séquence, Cameron illustre la différence existant, en matière d'action, entre la violence et le spectaculaire, et entre son cinéma (un des parangons du style contemporain) et celui de Peckinpah comme expression de la crise des années soixante-dix. Selon Jean-

Baptiste Thoret, la violence au cinéma ne se définit pas en termes de morale mais d'un point de vue strictement physique⁶⁵, comme le résultat du déséquilibre énergétique : la violence provient d'une réponse excessive et inappropriée à une situation, avec pour résultat une altération viscérale de la matière même du réel. L'action spectaculaire est au contraire une forme inoffensive de destruction où l'énergie du personnage trouve à s'épancher dans un cadre vidé de toute présence humaine : les dégâts causés par le T-800 sont strictement matériels, comme en témoigne le décompte des victimes que réalise le robot à la fin de la scène et qui reste à zéro. La scène ne rend finalement pas tant hommage à **La Horde sauvage** qu'à une autre scène de Peckinpah : celle de **Guet-Appens** (1972) où Steve McQueen détruit une voiture de police en au fusil à pompe, ridiculisant les forces de l'ordre sous le regard des enfants mais calmement, sans blesser personne. Plus que **La Horde sauvage**, **Guet-Appens** amorce le spectaculaire contemporain en laissant la destruction matérielle prendre le pas sur la violence physique (sur le modèle des explosions au ralenti de biens de consommations – télévision réfrigérateur, vêtements – qui suivent celle de la maison dans **Zabriskie Point**). Peckinpah, puis Clint Eastwood avec **L'Épreuve de force** (1977), ouvrent la voie de la stylisation technologique des films des décennies suivantes.



Figure 32 - Guet-Appens



Figure 33 - Terminator 2

Lorsque le héros d'action fait face à une opposition humaine, celle-ci est déshumanisée et occupe la même fonction que le décor que détruit Schwarzenegger chez Cameron : dans les films d'action contemporains, les figurants qui tombent sous les balles du héros sont traités comme des signes graphiques, des cibles sur pattes dont la quantité correspond au nombre de balles que le héros a à leur accorder avant de passer au « niveau » suivant, dépensant ainsi la juste dose d'énergie. En tirant, les visages de Warren Oates et Bill Duke exprimaient encore une forme de rage, expression de leur surplus énergétique débouchant sur la violence de leur comportement (symbolisée dans tous nos exemples par le débit de la mitrailleuse, forme circulaire composée de plusieurs canons qui tournent sur eux-mêmes, structure close et entropique qui, une fois à court de cartouches, continue de tourner à

⁶⁵ « Le réalisateur de **La Horde sauvage** filme la violence pour elle-même, du point de vue de son énergie, et non pas de l'action individuelle ou collective qui la légitime. » Jean-Baptiste Thoret, **Le Cinéma américain des**

vide et de brûler jusqu'à la dernière parcelle d'énergie), alors que le Terminator, dans la même situation, a les traits impavides, à l'image de son parfait équilibre énergétique : il y a dans le monde qui lui fait face suffisamment à détruire pour que son énergie y soit consommée et sa potentielle violence résorbée, transformée en un spectaculaire inoffensif. Il en va de même dans **Matrix**, lorsque Néo se retrouve à son tour derrière la fameuse mitrailleuse et tire, tout aussi impassible, sur la façade d'un immeuble : le monde virtuel de la Matrice comporte un nombre infini de situations spectaculaire possibles grâce auxquelles les personnages peuvent brûler leur énergie. Les héros de **Matrix** enchaînent les actions sur un rythme régulier, sans jamais montrer le moindre effort (ce qui serait les prémisses d'un manque d'énergie) ni faire preuve de violence (marque d'un surplus énergétique mal contrôlé).



Figure 34 – Predator



Figure 35 - Extrême préjudice



Figure 36 - John Rambo

Enfin, dans **John Rambo**, c'est Sylvester Stallone qui prend le canon entre ses mains. En apparence, la scène fait écho à la violence cataclysmique du final de **La Horde sauvage** (multiplication des contrechamps gores) mais aboutit en fait à un résultat contraire. C'est dans le premier film de la série que Rambo avait un comportement violent proche de celui de Warren Oates, lorsque son hystérie s'exprimait par la destruction gratuite des vitrines de la ville. Dans **John Rambo**, le personnage n'est plus dominé par ses pulsions, il est un bloc de granit qui fait corps avec la machine (un canon antichar chargé de cartouches au 50 mm, qu'il est normalement impossible pour un homme seul de manipuler), la maîtrise, équilibre avec elle son énergie dans un déluge de feu qui le laisse non pas épuisé comme à la fin du film de Ted Kotcheff (le personnage, suivant le schéma de la violence des années soixante-dix, était consumé par ses propres passions) mais en paix avec lui-même et le monde. C'est la signification du long moment de calme qui succède au massacre, où Rambo surplombe le champ de bataille, seul et immobile, contemplant le monde des hommes au-dessus duquel il est parvenu à s'élever, laissant derrière lui la quantité phénoménale d'énergie dont il avait été doté et que ni la guerre du Viêt Nam ni les trois films précédents n'avaient suffi à absorber.

Alors que les personnages de Peckinpah ne trouvaient le repos que dans la mort (l'épuisement de leur énergie dans un figement définitif), les évolutions du spectaculaire contemporain offrent à Sylvester Stallone, pour un dernier acte à sa carrière entamé par la résurrection de ses deux héros fétiche, une opportunité d'atteindre la sérénité en livrant un dernier combat par lequel il rétablit sa balance énergétique interne grâce à un usage positif du spectaculaire. Dans **Rocky Balboa**, le boxeur vieillissant ressent le besoin de mener un dernier combat – peut importe qu'il perde ou qu'il gagne – afin d'en finir une fois pour toute avec ce qu'il appelle « la bête », c'est-à-dire le trop plein énergétique qui le taraude à soixante ans passés.

Dans son analyse du cinéma des années soixante-dix, Jean-Baptiste Thoret constate d'autres cas de figure où se manifestaient l'asphyxie du héros : son énergie est enfermée dans un monde étriqué, une situation qui n'est pas à sa hauteur et qu'il finit par faire voler en éclat de façon violente. Des motifs que le cinéma spectaculaire va renverser de façon positive à partir des années quatre-vingt, renouant avec une conception productive de l'action. L'enfermement se manifeste dans le cinéma de Robert Aldrich chez qui « *l'homme apparaît comme pure masse énergétique, incontrôlable, mais dont l'environnement (voir les cadrages claustrophobiques propres à son style) et le corps, tous deux étriqués, empêchent le déploiement* »⁶⁶. Récurrente dans les années soixante-dix, cette situation disparaît largement dans les années quatre-vingt où le héros s'inscrit dans un monde qui s'élargit de façon exponentielle. Là réside la différence entre le premier **Rambo** et ses suites. Dans le premier film – réalisé au début des années quatre-vingt mais reposant sur certains principes hérités du cinéma des années soixante-dix – le héros est un soldat qui tente de retrouver le calme de la vie civile. De retour aux Etats-Unis, il ne trouve plus à occuper son énergie physique (il est chômeur, contraint de battre le pavé) et émotionnelle (il apprend la mort de son meilleur ami). Dans un premier temps, il est placé en position de faiblesse, une passivité qui va violemment se renverser lorsqu'il est torturé par la police. Confronté à un environnement étriqué (la petite ville, la cellule de la prison, l'étroitesse d'esprit de la population), il le fait voler en éclat (il s'échappe de la ville pour fusionner avec la grandeur des espaces naturels qui l'entourent, puis retourne en ville pour la détruire dans un torrent de rage qui ne l'épargne même pas lui-même). **Rambo II** débute dans une prison (certes à ciel ouvert) où Rambo est une fois encore prisonnier, son énergie rationnée par les lois humaines. Dans **Rambo III** et **John Rambo**, le personnage mène en apparence une vie calme (dans un monastère bouddhiste et dans un

⁶⁶ Jean-Baptiste Thoret, « *Energie, action, violence : les métamorphoses du cinéma américain des années soixante-dix* », *op.cit.*, p.44.

village thaïlandais) mais doit se confronter régulièrement à la violence et au danger (il participe à des tournois de *Muay Thai*, chasse des serpents venimeux), comme une piqure de rappel de sa puissance passée et un moyen d'échapper à une totale claustration. Si chacune des suites débute sur une forme d'enfermement du personnage, elle lui offre vite l'occasion de voyager, d'entrer à nouveau en guerre et de voir son horizon s'élargir suffisamment pour y brûler son énergie de façon spectaculaire. Dans le premier film, Rambo était démuni et seul contre tous, ne pouvant pas libérer son énergie de façon positive. Les épisodes suivants évitent la crise énergétique en lui donnant des armes, des cibles et un terrain de jeu à sa démesure sur lequel il peut réaffirmer son dynamisme conquérant⁶⁷, comme après lui tous les héros du cinéma d'action contemporain.

Lorsque certains films d'action refusent le manichéisme et présentent leur "méchant" comme une victime et un double du héros, la seule différence entre le héros et son adversaire vient que le premier maîtrise son énergie et ses capacités d'action, alors que le second se laisse consumer par sa violence, prisonnier d'une spirale de destruction que seule la mort peut arrêter: dans **Traqué** de William Friedkin (2002), Aaron Hallam (Benicio Del Toro) est un ancien militaire qui, comme Rambo, ne parvient pas à réintégrer la vie civile et, devenu une menace pour la société, finie exécuté par son ancien instructeur (Tommy Lee Jones). Dans **Hellboy 2, les légions d'or maudites** (Guillermo Del Toro, 2008), le sympathique démon Hellboy (Ron Perlman) affronte le prince Nuala (Luke Goss), une créature magique comme lui, qui a pris les armes contre les humains pour empêcher la destruction de son peuple. A une autre époque, dans un autre film, Hallam ou Nuala auraient pu être des héros : leur combat est légitime mais la violence entropique et désespérée par laquelle ils s'expriment n'a plus sa place dans cinéma contemporain et sa représentation positive et équilibrée de l'action.

Dans les années soixante-dix, Jean-Baptiste Thoret constate également la récurrence des arènes sportives comme espace clos dans lequel l'énergie « *destituée de sa portée politique [...] est condamnée à se libérer dans des espaces spectaculaires (le public ne craint plus les pulsions humaines mais s'en repaît) et à s'épuiser pour rien, si ce n'est la pure satisfaction de la dépense* »⁶⁸ (**Rollerball** [Norman Jewison, 1975], **On achève bien les chevaux** [Sidney Pollack, 1969] **Deux filles au tapis** [Robert Aldrich, 1981], **Fat City** [John

⁶⁷ Les suites de **Rambo** continuent de donner l'illusion que le personnage est placé en position de faiblesse afin de le nimber d'une aura mélodramatique (voir première partie B/ 3). À la fin de **Rambo II**, le héros se retrouve face aux agents du gouvernement qui l'ont lâchement abandonné derrière les lignes vietnamiennes. Il détruit tout leur matériel, se livrant à un acte de rage disproportionné qui renvoie à son comportement dans le premier film : cette réaction énergétique excessive exprime son refus du cynisme politique de Murdock, une instrumentalisation qui apparaît comme une autre forme d'enfermement claustrophobique.

⁶⁸ Jean-Baptiste Thoret, « *Energie, action, violence : les métamorphoses du cinéma américain des années*

Huston, 1972]). Là encore, le cinéma spectaculaire des années quatre-vingt renverse ce motif, propose une sortie à la crise énergétique des années soixante-dix. Tout d'abord en présentant le monde du sport (la boxe dans **Rocky**, la danse dans **La Fièvre du samedi soir**) non plus comme une variation autour du motif de la prison mais comme un espace d'épanouissement personnel dans lequel le personnage s'épuise, certes, dans lequel il ne sort pas toujours vainqueur (Rocky ne parvient pas à vaincre Apollo Creed à la fin du premier film de la série, Tony Manero préfère une solitude digne aux faux semblants des compétitions de danse et de Broadway) mais où ses actions ont toujours une valeur positive, lui permettent symboliquement de communier avec le rêve américain (les personnages de Stallone et de Travolta sont des immigrants pauvres) et avec lui-même (à la fin de **Rocky**, le boxeur gagne le respect de toute la population et surtout l'amour de sa future femme). Dans le cas singulier du *remake* de **Rollerball** par John McTiernan, la clôture du film original (qui s'achevait par l'image ambiguë de Jonathan Cross, seul en piste et continuant à tourner avant d'être figé par un arrêt sur image, le visage plein de rage) est inversée en un déchainement d'énergie positive, révolutionnaire, qui pousse les sportifs à sortir de l'arène, brisant leurs chaînes et celles d'une population opprimée par une société du spectacle capitaliste⁶⁹. L'énergie du personnage n'est plus enfermée ni sur le terrain de jeu ni dans les multiples écrans de télévision qui retransmettent les compétitions truquées. La valeur politique de l'action expliquée par Thoret (« *cette puissance incontrôlable capable d'infléchir le monde, voire de le déstabiliser* »⁷⁰) est réactivée en héroïsme guerrier.



Figure 37 - **Rollerball** (Jewison) Figure 38 - **Rollerball** (McTiernan)

Outre les arènes sportives, Jean-Baptiste Thoret note plusieurs autres occurrences de ces espaces claustrophobiques qui emprisonnent les personnages, réduisent la portée de leur action, les empêchent d'accorder leur énergie à la situation, brisant ainsi l'équilibre de

soixante-dix », *op.cit.*, p.49

⁶⁹ Dans un entretien accordé aux **Cahiers du cinéma** (n°577, mars 2003, propos recueillis par Clélia Cohen, Olivier Joyard et Jean-Marc Lalanne), John McTiernan explique que son film (dont le dernier acte ne fut jamais tourné pour des raisons économiques) « *aurait dû se terminer en guerre dans les rues. **Rollerball** devait reprendre, littéralement, la structure de **Spartacus** : au milieu du film explose la rébellion des gladiateurs, ils détruisent l'école de combat où ils sont enfermés, et partent en guerre.* » (p. 23).

⁷⁰ Jean-Baptiste Thoret, « *Energie, action, violence : les métamorphoses du cinéma américain des années*

l'image-action deleuzienne. Il y a les espaces circulaires et clos chers à Sam Peckinpah dans lesquels la violence s'exprime de façon entropique, repliée sur elle-même (Agua Verde dans **La Horde sauvage**, la maison assiégée des **Chiens de Paille** [1971], le cimetière d'**Apportez-moi la tête d'Alfredo Garcia**), mais aussi et surtout la représentation de la ville moderne comme un espace géométrique saturé de cadres et de lignes de fuite qui ne mènent nulle part : « *C'est la géométrisation extrême que l'on retrouve dans certaines séquences des films de Siegel (je pense en particulier à ses polars urbains **Madigan** [**Police sur la ville**, 1968] et **Dirty Harry** [**L'Inspecteur Harry**]), où la ligne n'est plus une promesse d'horizon ou de territoire à conquérir, mais élément d'une structure quadrillée et carcérale. [...] L'omniprésence des réseaux, des galeries rectilignes et des cellules sera d'ailleurs un motif récurrent du cinéma des cosques [qui est pour Thoret celui de l'épuisement énergétique], des souterrains de Delos, le parc d'attraction de **WestWorld** [**Mondwest**, Michael Crichton, 1974], au supermarché concentrationnaire de **Dawn of the Dead** [**Zombie**, 1978] de George Romero. »⁷¹ Le cinéma d'action contemporain repose sur une semblable géométrisation du décor urbain où s'enchaînent des formes architecturales épurées et des réseaux de communication physiques ou virtuels qui tentent d'emprisonner la figure humaine⁷². Si chez Thoret la nouvelle forme de la ville vide le personnage de son énergie, elle participe pareillement chez Deleuze à la crise de l'image-action en favorisant la déconnexion du personnage avec son environnement, la rupture entre la situation et l'action au profit de l'errance : « *la ballade moderne [...] se fait dans un espace quelconque, gare de triage, entrepôt désaffecté, tissu dédifférencié de la ville, par opposition à l'action qui se déroulait le plus souvent dans des espaces-temps qualifiés de l'ancien réalisme* »⁷³. La ville moderne est filmée comme un labyrinthe de béton et d'acier qui étouffe les êtres humains au point de leur faire perdre leur individualité ainsi que tout désir d'action et de communication. Dans le cinéma de la modernité, par exemple les films de Michelangelo Antonioni, la ville est filmée comme un labyrinthe de béton et d'acier qui étouffe les êtres humains au point de leur faire perdre leur individualité, ainsi que tout désir d'action et de communication (les architectures froides de **L'Eclipse** en 1962, les friches urbaines du **Désert rouge** en 1964). Ces espaces désertés sont ensuite réinvestis par le chaos vital du film d'action, dans les films policiers italiens et américains des années soixante-dix⁷⁴. Les espaces urbains géométriques et*

soixante-dix », *op.cit.*, p.49.

⁷¹ *Idem*, p.51.

⁷² Voir seconde partie, B/ 2.

⁷³ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.280.

⁷⁴ Voir notre article « *Cités violentes* » sur les polars italiens et japonais des années soixante-dix, **Split Screen**

déshumanisés du cinéma de la modernité (les villes d'Antonioni, la ville nouvelle de Boulogne-sur-Mer dans **Muriel ou le temps du retour** d'Alain Resnais en 1963, mais aussi celle de **Playtime** de Jacques Tati en 1967, progressivement réinvestie par la maladresse, le rire et l'émotion) apparaissent comme le reflet de l'enfermement psychique de personnages anonymes qui ne parviennent plus à donner un sens (une direction et une signification) à leurs actions. Ce sentiment d'échec de l'homme face au monde s'incarne dans une architecture oppressante qui n'a plus désormais aucun lien avec leur environnement naturel (il s'agit de villes « hors-sol ») et avec les communautés humaines qui y cohabitent.

Les décors du cinéma d'action contemporain ne marquent pas une rupture avec les « *espaces quelconques* » du cinéma moderne. Au contraire, ces films accentuent encore la représentation de la ville comme espace clos et indistinct, marqué par la géométrie d'une architecture moderne et technologique dans laquelle l'individu perd son identité. A la différence que les films d'action contemporains ont pour sujet moins l'engloutissement de l'homme dans le « *tissu dédifférencié de la ville* » que le sursaut de bravoure par lequel le héros fait voler en éclat ce carcan architectural qui restreint sa puissance naturelle⁷⁵.



Figure 39 - Le Désert rouge



Figure 40 - L'Inspecteur Harry

Le cinéma spectaculaire des années quatre-vingt établit la spécificité de son rapport à l'action par une réaction envers le cinéma de la modernité (et son héritage dans le cinéma américain des années soixante-dix). Le cinéma d'action contemporain équilibre la crise énergétique des films des années soixante-dix et semble vouloir contrer un par un les principes de la crise de l'image-action établis par Gilles Deleuze. L'image du cinéma moderne, que Deleuze nommera « *image-temps* », a selon lui « *cinq caractères apparents [...] : la situation dispersive, les liaisons délibérément faibles, la forme-balade, la prise de conscience des clichés, la dénonciation du complot* »⁷⁶.

La situation dispersive est renversée en des récits simples, fondés sur un principe récurrent de duel et dont la narration s'épure dans le mouvement des scènes d'action.

n°3, hiver 2007, p.63-65.

⁷⁵ Voir seconde partie, B/ 2).

Les liaisons faibles et la forme-balade étaient les conséquences de la dévitalisation du personnage, perdu dans un univers déceptif trop grand pour lui : elles n'ont plus lieu d'être maintenant que le héros a su retrouver la maîtrise de son énergie et renoue, de façon certes excessive, avec l'équilibre de l'image-action.

La prise de conscience des clichés est associée par Deleuze à la Nouvelle Vague française qui prise d'ailleurs le pastiche du cinéma d'action américain (**A bout de souffle** et **Pierrot le fou** de Jean-Luc Godard [1960 et 1965], **Tirez sur le pianiste** [François Truffaut, 1960]...). Dans ces films, « *le faire-faux devient le signe d'un nouveau réalisme, par opposition au faire-vrai de l'ancien. Des corps-à-corps maladroits, des coups de poing et de feu mal ajustés, tout un déphasé de l'action et de la parole remplacent les duels trop parfaits du réalisme américain. [...] Sous cette puissance du faux, toutes les images deviennent des clichés, soit parce qu'on en montre la maladresse, soit parce qu'on en dénonce l'apparente perfection* »⁷⁷. Selon Deleuze, il ne semble alors plus possible au cinéma de retrouver l'efficacité première de l'image-action. Les *blockbusters* des années soixante-dix/quatre-vingt, **Superman**, **Star Wars** et **Les Aventuriers de l'Arche perdue** (Steven Spielberg, 1981) en tête, parviendront pourtant à conjuguer le goût des artifices du cinéma classique avec un hyperréalisme visuel et technique qui les réactive et amène le spectateur à y croire à « nouveau »⁷⁸, dépassant les bouleversements de la croyance amenés par le cinéma moderne. Enfin, Deleuze fait du sentiment de paranoïa et du motif du complot le dernier élément témoignant de la crise de l'image-action et du passage à l'image-temps. Dans le cinéma américain des années soixante-dix, le thème du complot est omniprésent⁷⁹ et témoigne d'un monde dispersé où la confusion et la suspicion sont généralisées : « *Ce n'est plus du tout, comme dans le film noir du réalisme américain, une organisation qui renverrait à un milieu distinct, à des actions assignables par lesquels les criminels se signaleraient (bien que l'on continue à faire des films de ce type, à grand succès, comme **Le Parrain** [Francis Ford Coppola, 1972]). Il n'y a même plus de centre magique, d'où pourraient partir des actions hypnotiques se répandant partout, comme dans les deux premiers **Mabuse** de Lang* »⁸⁰. Il n'y a plus de menace fictionnelle clairement identifiée à laquelle le personnage peut opposer son action, mais un ensemble de réseaux immatériels, d'enregistreurs sonores (**Le Gang Anderson** et **Le prince de New York** [Sidney Lumet, 1971 et 1981], **Conversation secrète**

⁷⁶ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.283.

⁷⁷ *Idem*, p.288.

⁷⁸ Voir première partie, B/ 1.

⁷⁹ Jean-Baptiste Thoret, **26 secondes, L'Amérique éclaboussée**, Pertuis, Rouge profond, 2003.

⁸⁰ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.282-283.

[Francis Ford Coppola, 1974]), de puissances politiques occultes (**A cause d'un assassinat** [Alan J. Pakula, 1974], **Les Trois jours du Condor** [Sidney Pollack, 1975]). C'est la ville comme labyrinthe à géométrie variable qui prend sur elle cette dispersion du sens et la paranoïa qui en découle, poussant les personnages à l'apathie et la folie (Gene Hackman à la fin de **Conversation secrète**). Le cinéma d'action contemporain, lui, restaure au contraire la foi en (tout à la fois) l'héroïsme individuel, les institutions collectives et la fiction qui les fait exister. Les films d'action tendent tous vers un duel (quel que soit la forme prise par celui-ci)⁸¹ comme pic dramatique et seule résolution possible des conflits : ils réaffirment donc l'existence d'un centre auquel s'opposer.

Le cinéma d'action contemporain prolonge le plus souvent les évolutions (en particulier techniques) du cinéma moderne mais par le biais d'une forme narrative archaïque (le duel personnel contre un centre du Mal parfait identifiable) qui s'oppose aux évolutions stylistiques du cinéma de l'image-temps.

Avec **Ennemi d'État** et **Spy Game** (2001), Tony Scott réalise une relecture des films d'espionnage des années soixante-dix dans le cadre technologique et frénétique des années quatre-vingt-dix. Le *casting* des deux films est explicite : aux stars actuelles Will Smith et Brad Pitt, sont associés deux acteurs phares des décennies précédentes, Gene Hackman et Robert Redford. La présence de Gene Hackman en expert du renseignement place **Ennemi d'État** dans la filiation de **Conversation secrète**⁸² et celle de Redford renvoie au rôle d'analyste de la C.I.A. qu'il interprétait dans **Les Trois jours du Condor** (pour accentuer la relation au cinéma des années soixante-dix, les dialogues d'**Ennemi d'État** contiennent des références au scandale du Watergate, relaté par Alan J. Pakula dans **Les Hommes du président** en 1976 : le directeur de la N.S.A. demande à ses adjoints de lancer des « plombiers » sur les traces du témoin d'un meurtre et, lorsqu'il apprend que c'est un avocat qui est en possession de la vidéo compromettante, il déclare : « *autant la donner à Bob Woodward* »). La synthèse est audacieuse : Scott renoue avec la veine paranoïaque et engagée de ses modèles tout en les adaptant aux codes narratifs et visuels contemporains. **Ennemi d'État** dénonce explicitement la dérive sécuritaire des technologies de surveillance mais par le biais d'une course-poursuite physiquement haletante, alors que **Conversation secrète** privilégiait de façon intimiste la peinture d'un univers mentale troublé. **Spy Game** fait le

⁸¹ Voir première partie, C/ 1.

⁸² Bien que les deux personnages interprétés par Gene Hackman n'aient pas les mêmes noms, il s'agit bien de la même personne. Lorsque l'on voit une photo de jeunesse du personnage d'**Ennemi d'État**, il s'agit d'un cliché issu de **Conversation Secrète** où Hackman porte la moustache. Tony Scott emprunte au film de Coppola une séquence d'écoute à distance dans un parc public ainsi que le décor de la base de son espion, un immeuble

point sur vingt ans d'actions de la C.I.A. à travers le monde et les espions sont montrés, loin de tout romantisme, comme des hommes de l'ombre, pragmatiques et cyniques. Malgré la complexité des enjeux et des forces en présence (le gouvernement Chinois, les dirigeants de la C.I.A., l'objectif personnel et secret du personnage de Brad Pitt), Nathan Muir (Robert Redford) apparaît seul contre tous et le film retrouve, contre toute attente, la logique binaire et héroïque de film d'action traditionnel au sein même d'un univers multipolaire. Le film s'achève ainsi sur un authentique *happy end*, surprenant, romantique (Brad Pitt et la femme qu'ils aiment fuient leur prison chinoise sur fond de soleil couchant) et humoristique (Redford prend sa retraite après avoir trahi ses chefs pour la bonne cause). Le réseau a été vaincu, le système technologique et inhumain détourné de façon artisanale par un solitaire aux moyens techniques limités : c'est la morale individuelle et pragmatique de **Die Hard**. Dans des films des années soixante-dix tels que **Tuez Charley Varrick** (Don Siegel, 1973) ou **Échec à l'organisation** (John Flynn, 1973), une semblable victoire sur le réseau était possible mais au prix élevé de la vie des proches du héros, celui-ci devant faire le deuil d'une partie de son humanité malgré sa victoire sur le système. Rien de tel dans **Spy Game** puisque le héros parvient à détourner le système presque dans la bonne humeur, alors que tout le film tend à présenter une image complexe et réaliste du monde de l'espionnage. Dans **Ennemi d'État**, les réseaux d'information et de pouvoir sont complexifiés par leur entrée dans l'ère du virtuel et des communications ultra-rapides. Ils restent pourtant, de façon très artificielle, soumis à un centre, en la personne du directeur de la N.S.A. (Jon Voight). Celui-ci est un criminel patenté qui incarne donc la menace – par ailleurs largement abstraite – qui pèse sur le héros. Il suffit dès lors à ce dernier de mettre ce centre hors d'état de nuire pour retrouver une paix (presque) sans ambiguïtés. Robert Clayton Dean (Will Smith) parvient à sauver sa vie et à restaurer son équilibre familial mais le film ne se clôt pas pour autant sur une note positive. L'amendement de sécurité nationale sera bien voté. Le gouvernement américain a tout au plus compris qu'il fallait « *surveiller ceux qui nous surveillent* ». Le film s'achève sur un mouvement ascendant qui, de la banlieue résidentielle de Dean, finit par englober toute la planète, elle-même entourée de satellites en orbite, intégrée dans un réseau technologique qui la dépasse. A la télévision, la voix du présentateur Larry King affirme « *Vous n'avez pas le droit de pénétrer chez moi.* » Combien de temps cette liberté fondamentale va-t-elle encore le rester ? Bien que directeur de la N.S.A. assume toutes les caractéristiques du méchant traditionnel que le héros doit éliminer à la fin pour retrouver la paix, c'est bien le réseau global comme entité

désaffecté à l'intérieur duquel une cage en grillage permet de brouiller les communications.

immatérielle qui contrôle le monde dans **Ennemi d'État**. Dans **Ennemi d'État**, l'héritage pessimiste et paranoïaque du cinéma politique des années soixante-dix fait donc retour dans la fiction ultramoderne des années quatre-vingt-dix, alors que dans **Spy Game**, la description précise des dessous de la C.I.A. ouvre sur une histoire d'amour et d'amitié. Tony Scott mélange donc les approches et les références, déclinant les différentes postures que peut prendre l'individu face au réseau mondial.

Dans **Ennemi d'État**, les personnages de Will Smith et de Gene Hackman sont tous les deux traqués par les services secrets mais réagissent différemment à cette situation. Le plus vieux, vétéran des années soixante-dix, a choisi de disparaître dans la masse des grandes villes⁸³, jouant la carte de la discrétion au risque de voir son énergie affaiblie par l'inaction. Le plus jeune, star du film, agit au contraire à la façon d'un héros de films d'action contemporains : il choisit de se battre, d'affirmer sa puissance par l'action (fuite, cascades, fusillades), contre les forces de contrôle du réseau et la complexité des architectures urbaines.



Figure 41 - Conversation secrète

Figure 42 - Ennemi d'Etat



Entre autres exemples d'un renversement de la figure du complot décentré, associée par Deleuze à la crise de l'image-action, le *remake* de **Rollerball** se clôt sur l'affrontement physique entre Jonathan Cross et les patrons du jeu : Petrovich (Jean Réno) et ses hommes de main incarnent le centre, la source de tous les malheurs du peuple, une représentation manichéenne qui apparaît contradictoire avec le reste du film montrant le capitalisme comme une force multipolaire et sans centre. De la même manière, à la fin de **La Vengeance dans la peau**, l'espion Jason Bourne, pourtant traqué par toutes les polices du monde, peut débarquer dans le centre secret de l'organisation Blackbriar. Il reprend ainsi le contrôle de sa vie, s'extrait du système dont il dénoue la complexité.

⁸³ A la fin des **Trois jours du Condor**, Robert Redford se laisse de même disparaître dans la foule.

Le cinéma d'action contemporain renoue avec la mécanique primordiale de la causalité (situation/action ; action/réaction) au travers d'intrigues criminelles ou d'espionnage simplifiées à l'extrême. Cette simplification repose sur la mise en valeur d'un « *centre magique* », à l'origine de la situation à laquelle se confronte le héros. L'élimination automatique du méchant, situé au centre de la fiction manichéenne permet également le retour à la fin heureuse et sans ambiguïtés à partir des années quatre-vingt.

Le cinéma des années quatre-vingt – et en particulier les films d'action qui représentent un aspect important de la production de cette époque – est souvent considéré comme réactionnaire. Sans vouloir nous prononcer tout de suite sur la valeur politique du genre, on peut déjà constater qu'il est, au sens premier du terme, un cinéma de réaction. Une réaction aux principes de la crise de l'image-action théorisée par Deleuze (crise de la croyance en la fiction ; crise de représentation du monde comme totalité organisée autour d'un centre et soumis à l'action comme mécanique causaliste ; crise de l'énergie qui épuise cette action ou la potentialise jusqu'à sa propre destruction). Le film d'action contemporain retrouve les principes dynamiques du cinéma que nous avons posés en premier lieu et, pour se faire, il crée un monde parallèle qui n'existe que par et pour l'action spectaculaire.

2. La scène d'action : une forme discontinue ?

En résorbant les crises de l'image-action et de l'énergie, le cinéma d'action contemporain recrée une relation saine et productive – bien qu'excessive et artificielle – entre la situation et l'action. Une fois cet équilibre renouvelé, se pose la question de l'efficacité des actions, de leur influence sur la situation, de leur capacité à modifier celle-ci en fonction de la tâche qui leur a été assignée par Deleuze. Le cinéma d'action contemporain pousse la dépense spectaculaire plus loin sans doute qu'elle ne l'a jamais été durant la période classique, les morceaux de bravoure s'y développent le plus souvent de façon autonome sur une base narrative simple, à partir d'une situation qui n'en demandait pas tant. Ainsi, à la fin de **Commando**, John Matrix (Arnold Schwarzenegger) prend d'assaut à lui seul la villa qui sert de repaire à ses ennemis et à leur garde rapprochée pléthorique. Pendant plusieurs minutes, le héros massacre sans discontinuer une cinquantaine d'hommes de main dans une séquence qui ressemble plus à du tir au pigeon qu'à un film de guerre, avant de pouvoir enfin affronter son pire ennemi. D'un point de vue narratif, la séquence n'a pas plus de valeur qu'une transition entre l'arrivée sur l'île de Matrix et sa confrontation avec le Capitaine Bennett. Elle est pourtant dilatée à l'écran de façon inversement proportionnelle à son influence sur la situation et le récit. De la même manière, dans **Rambo II**, une longue séquence montre Sylvester Stallone éliminer une patrouille de l'armée vietnamienne. La scène ne propose pas non plus de progression narrative mais, comme celle de **Commando**, elle a pour fonction de démontrer la puissance physique et la maîtrise du héros.

La mise en scène révèle la stéréotypie de la séquence en soulignant sa dimension répétitive et cumulative⁸⁴ : pendant plusieurs minutes, l'action se résume à une même cellule dramaturgique simple sans cesse recommencée (Rambo surprend un soldat et le tue), dans un espace-temps discontinu. Le montage réduit les transitions entre chaque saynète, si bien que la trajectoire de Rambo à travers la jungle apparaît impossible (il est caché dans une grotte puis, quelques secondes plus tard, il apparaît recouvert de boue derrière un autre soldat). L'action semble faire du sur-place : en observant plusieurs pratiques qui y sont récurrentes (boucles narratives, ruptures visuelles, incohérences spatio-temporelles...), on peut avancer que le

⁸⁴ C'est Rick Altman (**La Comédie musicale hollywoodienne, Les problèmes de genre au cinéma**, Paris, Armand Colin, trad.1992) qui souligne ces deux aspects du cinéma de genre. Sa dimension répétitive : « à certains égards, les films de genre ne paraissent représenter rien d'autre que la répétition sans fin du même face à face, de la même scène d'amour » (p.354). Sa dimension cumulative : « le film de genre étant de nature répétitive, son impact ne dépend pas tant de la conclusion de l'histoire, conçue comme un enchaînement direct de cause à effet, que de l'accumulation des situations, des thèmes, des images répétées de film en film » (*Ibidem*).

cinéma d'action contemporain repose sur une forme discontinue qui exemplifie la distinction première du cinéma entre attraction spectaculaire et narration.

A la fin de **L'Arme fatale**, Martin Riggs affronte son ennemi Monsieur Joshua (Gary Busey) dans un combat à main nue spectaculaire mais clairement présenté comme inutile. Le trafic de drogue auquel est lié Joshua a été démantelé, son chef est mort et lui-même a été arrêté par la police qui lui a passé les menottes. A la demande de Riggs, il est libéré afin de pouvoir l'affronter : la scène d'action est un plaisir qu'offre Riggs au spectateur du film, détournant durant quelques minutes les cours de la justice et du récit au profit du spectaculaire. La scène d'action est une boucle : une fois Joshua vaincu, on lui repasse les menottes et le récit reprend son court comme si rien ne s'était passé. Si l'on se rapporte au schéma deleuzien de l'image-action comme moyen de passer d'une situation à une autre par le biais de l'action, ce type de séquences n'a aucune efficacité puisqu'elle n'a qu'une valeur démonstrative. La situation est bien suivie d'une action mais l'apport de l'action est quasi nul au regard du récit puisque la situation à laquelle on aboutit est identique à la situation initiale, ce qui permet au critique Yannick Dahan d'avancer ce paradoxe : « *En ce sens, le film d'action ne comporte pas d'action proprement dite, puisque celle-ci n'entraîne ni mutation ni enjeu psychologique ou social* »⁸⁵. Dans le cinéma d'action contemporain, la séquence d'action semble donc apparaître comme un fragment démontable et inconséquent, une boucle visuelle et narrative à la discontinuité spatio-temporelle explicite, dont la fonction narrative est inversement proportionnelle à la démesure esthétique et l'impact physique sur le spectateur.



Figure 43 - L'Arme fatale

Umberto Eco faisait remarquer dans son recueil **De Superman au surhomme**⁸⁶ que la plupart des super-héros évoluent hors du temps, puisqu'ils ne vieillissent pas et ont une vie toujours identique. Ils se situent également hors du réel car malgré des super-pouvoirs parfois considérables, ils ne modifient pas l'équilibre du monde qui les héberge. Comme les héros de

⁸⁵ Yannick Dahan, *op.cit.*, p.72.

⁸⁶ Eco Umberto, *op.cit.*, « *Le mythe de Superman : Une histoire sans altération du héros* », p.143-149.

films d'action (qui s'en inspirent parfois), ceux de la bande dessinée vivent dans une réalité parallèle où l'alliance de l'action au récit (sur le modèle deleuzien) n'a pas cours.

C'est le cas de la série romanesque et cinématographique des **James Bond** dont (presque) rien n'a pu en altérer le caractère répétitif et sériel, ni le temps (plus de quarante ans se sont écoulés depuis le premier film) ni le nombre d'épisodes (plus d'une vingtaine). Les scénarii suivent les bouleversements géopolitiques de la seconde moitié du vingtième siècle, la mise en scène s'adapte aux codes de représentation de l'action en vigueur à l'époque de sa production, les acteurs et les décors changent de même, mais rien n'y fait : chaque film repose toujours sur des codes reconnaissables au premier abord (et les multiplie même de façon explicitement ludique). L'action n'y entraîne jamais aucun changement de la situation, donc pour ainsi dire aucune narration.

Le temps n'a pas de prise sur James Bond : toujours aussi jeune après une quarantaine ans de bons et loyaux services, il traverse l'histoire contemporaine sans pour autant s'y intégrer et peut même voyager dans le temps au gré des scénarii. C'est ainsi que **Casino Royale** est tout à la fois sa vingt-et-unième aventure et la première (il y obtient son permis de tuer), tout en se déroulant explicitement au vingt-et-unième siècle puisqu'on y fait référence aux événements du 11 Septembre. Le film repose sur un paradoxe temporel qui désamorce toute tentative de définir une ligne narrative cohérente à la série des aventures de Bond. Avec sa séquence d'ouverture en noir et blanc, **Casino Royale** se pose comme le film des commencements, racontés comme il se doit au passé (en noir et blanc donc). On voit dans le film Bond obtenir sa licence double zéro, conduire sa première Aston Martin (gagnée au poker) et rencontrer son ami Felix Leiter (qui est devenu noir et mourra – est mort ? – dans **Permis de tuer** en 1989). L'esthétique du film est pourtant on ne peut plus contemporaine et cela dès l'ascenseur ultramoderne qui mène au bureau du traître éliminé par Bond dans le pré-générique. Malgré l'artifice du noir et blanc, le passé est bien un présent. Le film joue sur deux niveaux, remontant aux sources de la personnalité de Bond (la célèbre méfiance du personnage envers les femmes est justifiée par une histoire d'amour tragique qui renvoie – préfigure ? – celle d'**Au service secret de Sa Majesté**, Peter R. Hunt, 1969) tout en posant de nouvelles bases (les relations conflictuelles de M. et Bond dépassent désormais le simple échange de répliques ironiques puisque 007 découvre l'identité secrète de sa supérieure hiérarchique).

Plus qu'une suite (temporelle) ou une préquelle, **Casino Royale** est une variation autour de James Bond qui fait renaître le personnage dans l'époque contemporaine afin de

faire table (presque) rase du passé, en vue de développer une série parallèle⁸⁷. Dans **Casino Royale**, nous découvrons au détour d'une réplique que Bond est orphelin, ce qui a pour fonction d'annuler symboliquement toute filiation avec les films antérieurs de la série. De même, le **Batman Begins** de Christopher Nolan (2005), qui nous conte les origines du héros, se déroule avant les films consacrés par Tim Burton et Joël Schumacher au personnage mais présente surtout un univers graphique et des enjeux différents.

Insensible au passage du temps, Bond est aussi peu sensible aux distances, il traverse le monde en un raccord mais n'est jamais très loin de chez lui. A la fin de **Moonraker** (Lewis Gilbert, 1979), nous le voyons dans les bras d'une jeune femme, dérivant dans une navette spatiale aux confins de la galaxie, sans possibilités visibles de retour sur Terre. Le film se clôt pourtant sur un laconique : « *James Bond reviendra dans Rien que pour vos yeux* », sans tenir aucun compte de l'improbabilité logique d'une telle assertion. Chaque épisode « remet les compteurs à zéro », débute non pas où le film précédent s'était arrêté mais reprend Bond comme absolu, icône figée sur laquelle les progrès de l'action et les changements de situation n'ont aucune prise. Sitôt Bond est-il marié à la fin d'**Au service secret de Sa Majesté** que son épouse meurt : ce mariage était un événement aux conséquences narratives trop importantes sur la situation du personnage pour avoir réellement lieu. Il est effacé d'un coup de feu. Au début du film suivant (**Les Diamants sont éternels**, Guy Hamilton, 1971), Bond a changé de visage (Sean Connery reprend le rôle à George Lazenby le temps d'un film) et cherche à venger son épouse mais, en 1973, dans **Vivre et laisser mourir** (Guy Hamilton), Bond-Roger Moore est redevenu plus volage que jamais : son mariage n'a pour ainsi dire jamais eu lieu. Le récit n'a pas progressé, la situation a même régressé à un état antérieur : la série se construit sur ce principe de faux raccord narratif généralisé, de constante reprise du même, camouflé sous des atours variés.

Sur ce point, **Quantum of Solace** (Marc Forster, 2008) propose une importante nouveauté à la série puisqu'il s'inscrit dans l'exacte continuité de l'épisode précédent, **Casino**

⁸⁷ Cette pratique est régulière dans les *comic books* de super-héros. Par exemple les séries de la ligne **Ultimate Marvel** créée au début des années deux mille en vue d'adapter les super-héros (créés pour la plupart dans les années soixante) au monde contemporain. Il s'agissait d'attirer de nouveaux lecteurs (en particulier les spectateurs des films tirés au même moment des comics dont ces nouvelles versions respectent le visuel et les intrigues) en réinventant les origines des héros sans avoir à se soucier de la continuité avec les séries « classiques » (qui continuent à être éditées parallèlement) car elles se déroulent dans une dimension parallèle. Les héros classiques et les héros **Ultimate** ne vivent en effet pas dans le même univers, l'univers **Ultimate** étant appelé Terre-1610 alors que l'univers classique est Terre-616. La ligne **Ultimate** s'inspire librement des personnages et des intrigues de l'univers d'origine en laissant aux auteurs une certaine liberté créatrice. Il ne s'agit donc pas tant de revenir aux « sources » du personnage (notion éminemment subjective variant d'un lecteur à l'autre) mais de dessiner une nouvelle voie en donnant naissance à une série indépendante et libérée du poids de la tradition.

Royale. Ce dernier s'achevait sur un *cliffhanger* (une fin ouverte pleine de suspense) alors que Bond faisait prisonnier un agent ennemi responsable de la mort de la femme qu'il aimait. **Quantum of Solace** reprend quelques heures à peine après cette arrestation, avec l'évasion du prisonnier et la motivation de Bond, tout au long du film, est sa vengeance envers l'organisation criminelle entrevue dans le film précédent. Un lien aussi explicite entre deux films est inédit dans la série et témoigne d'une conception nouvelle du personnage de James Bond qui se voit désormais doté d'une intériorité dont l'évolution influe sur le cours de l'action spectaculaire mais aussi sur celui de la narration.

Comme c'est également le cas pour la majorité des **James Bond**, les films d'action contemporains se fabriquent en série et selon un principe de répétition qui annule toute progression narrative. Ce qui témoigne paradoxalement d'une incapacité de l'action à remplir sa fonction d'agent du changement. « *Plus les choses changent et plus elles restent les mêmes* » constate Snake Plissken dans **Los Angeles 2013** (John Carpenter, 1996) lorsqu'il s'aperçoit qu'il retransverse des situations et des épreuves étrangement similaires à celles qu'il avait rencontrées dans New York 16 ans auparavant, dans un autre film (**New York 1997**, John Carpenter, 1980). Les suites de films d'action à succès reposent souvent moins sur l'invention d'un nouveau récit que sur la reprise et la répétition améliorée d'archétypes établis par le premier épisode. Le résultat est parfois proche du *remake* informel tant les situations se répètent et les images circulent du film original à sa suite. **Terminator** et **Terminator 2** s'achèvent tous deux dans une usine (une chaîne de montage dans le premier et une fonderie dans le deuxième), l'occasion pour James Cameron de se confronter avec ses propres images et de dépasser en spectaculaire son premier film. La narration (Sarah Connor tente d'échapper au cyborg venu la tuer) et le cadre de l'action (une usine) restent sensiblement les mêmes dans les deux films⁸⁸. C'est la forme qui a changé et le second film justifie son existence par un dépassement de la charge de spectaculaire du premier. Le héros de film d'action est comme un amnésique amené à vivre toujours les mêmes situations stéréotypées. Lorsque la mémoire lui revient, sa perception de la répétition n'est marquée que de façon humoristique, sous forme de clin d'œil au spectateur : **58 minutes pour vivre** reprend la plupart des situations (un lieu clos pris en otage durant Noël) et personnages (jusqu'au journaliste arriviste Thornburg [William Atherton]) de son modèle **Piège de cristal** et John McClane qui a par

⁸⁸ Quatrième épisode de la série, **Terminator Renaissance** (McG, 2009) parvient à renouer avec les séquences d'usine des films de Cameron : dans le futur, John Connor (Christian Bale) prend d'assaut la chaîne de montage des Terminators et affronte un T-800 (clone numérique d'Arnold Schwarzenegger) au milieu d'une pluie

expérience soupçonné les plans des terroristes lance, lorsque ses doutes se confirment, un ironique « *J'en ai assez d'avoir toujours raison* » en direction des spectateurs de la série. Le film de Renny Harlin se définit d'ailleurs jusque dans son titre original (le superlatif non traduit en français **Die Harder**) comme une reprise au carré de celui John McTiernan. McClane est définitivement caractérisé par sa malchance qui le met régulièrement en contact des pires dangers, au point que l'affiche française de **Die Hard 4** peut s'orner du slogan « *Toujours au mauvais endroit au mauvais moment* »⁸⁹. De façon plus intéressante, **Une journée en enfer** choisit de prendre le contrepoint des deux premiers épisodes de la série (le film se déroule en plein jour et en été, sur la côte Est et à ciel ouvert). Surtout le méchant Simon Gruber (Jeremy Irons) se révèle être le frère de Hans, l'adversaire de McClane dans le premier film : les principes de continuité et de répétition sont cette fois-ci à la base même du scénario puisque c'est parce que McClane a échappé à la prise d'otage de la tour Nakatomi qu'il se retrouve cette fois-ci pareillement traqué dans New York.

A la fin de **Matrix Reloaded**, Néo découvre qu'il n'est que le dernier avatar d'une donnée informatique programmée pour se révolter à intervalle régulier contre la Matrice et, si certaines de ses actions peuvent changer et laisser croire à un libre-arbitre, il est fondamentalement inscrit dans une structure cyclique qui lui dicte tout son comportement. Nous en sommes à la sixième version de la Matrice et toutes les précédentes ont suivi la même progression préétablie. Ce qui était apparu dans le premier film comme de hauts faits révolutionnaires, des actions capables de radicalement changer la situation et le cours du récit, devient un non-événement sans conséquences, inscrit dans un système arbitraire. Pour l'Architecte, néo est « *l'éventualité d'une anomalie* » et celle-ci est contrôlable parce que prévisible, réagissant en fonction des données qui la composent. Comme le signale le titre du dernier film de la trilogie, tout est amené à se répéter : **Matrix Revolutions** (Larry et Andy Wachowski, 2003), c'est à dire les révolutions de la Matrice, ses cycles. Mort en combattant l'Agent Smith, Néo reviendra sans doute pour un autre cycle qui annulera la précédente situation et les actes qui y sont liés. La trilogie se clôt sur cette parole de l'Oracle : « *J'ai le sentiment que l'on reverra Néo ; un jour* ». Pour un film d'action, **Matrix** accorde finalement

d'étincelles, comme sa mère à deux reprises avant lui.

⁸⁹ Au-delà des changements de décor et de situations, l'identité de la série des **Die Hard** repose sur une structure conceptuelle qui est reconduite au fil des épisodes (et que nous développerons dans notre seconde partie B/ 2. et 3. « *Les trois Die Hard sont comme trois jeux vidéos faisant série, au sein desquels il s'agit à chaque fois d'avantage de se déplacer d'une plate-forme à l'autre pour affronter des épreuves de difficulté croissante que de parcourir le fil d'un récit* » : Jean-Michel Frodon, « *Cinéma, Jeux vidéo, nouveaux médias : enjeux de vocabulaire* ». Ludovic Graillat (dir.) : **De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau**, Actes du colloque des 2,3 et 4 février 2004, Cinémathèque de Toulouse, CRDP Midi-Pyrénées, mars 2006, p.30.

peu de pouvoirs à celle-ci (un relativisme qui n'empêche pas la célébration de la révolte individuelle par principe, quelle que soit son efficacité).



Figure 44 - Matrix Reloaded

Suivant les plans de l'Architecte et de l'Oracle, Néo ne fait que passer, revient régulièrement pour tenter de changer les choses au sein d'une narration préétablie et contraignante. Cet état correspond à une scène d'action inefficace, un spectacle destiné à attirer l'attention sur lui mais sans conséquences réelles sur la narration : l'existence de l'Elu permet à la Matrice de ne pas être contestée par les humains qui y sont connectés, ou plus précisément d'être contestée dans les limites de l'acceptable et du contrôlable. La question du libre-arbitre parcourt ainsi toute la trilogie et particulièrement le second film : nos actions et nos sentiments sont-ils libres ou bien soumis à un schéma causaliste comme le soutient le Mérovingien (Lambert Wilson) ? Nos actions changent-elles quelque chose ou pas ? L'action a-t-elle une vraiment influence sur la narration ou pas ?

La Matrice repose sur un système d'ordre causaliste (incarné par l'Architecte et surtout le Mérovingien) qui minimise et encadre la place laissée au choix et au libre-arbitre, à la liberté comme progrès narratif. De façon semblable, les films d'actions imposent un « programme », suivent un certain nombre de « codes » qui encadrent leurs narrations singulières. Il faut voir ce programme comme un ensemble de données abstraites, une infrastructure que chaque film incarne à sa façon⁹⁰. La situation de Néo, personnage qui découvre qu'il a été créé de toutes pièces pour obéir à un schéma qui lui échappe, est aussi celle de Roger Thornhill (Cary Grant) dans **La Mort aux trousses**, ou de John Connor (Nick Stahl), sans cesse rattrapé par le *destin* héroïque qu'il essaie de fuir (**Terminator 3, le soulèvement des machines**, Jonathan Mostow, 2003). Dans **Une journée en enfer**, le plan de Simon Gruber est conçu en fonction des réactions de la police et de John McClane qui ne sont que des pions dans un scénario préécrit ne leur laissant aucune initiative : suivant les instructions de Simon, McClane traverse la ville de part en part, comme dans un gigantesque jeu de l'oie. Le spectaculaire est instrumentalisé par la narration (le plan de Simon) : la gigantesque explosion qui ouvre le film n'est qu'un leurre destiné à induire la police en

⁹⁰ Voir seconde partie, A/ 1.

erreur. Pour obéir à Simon dans les temps impartis, McClane est obligé de courir à travers la ville, tentant tant bien que mal de réunir les pièces du puzzle narratif que lui a concocté le terroriste : le récit va dans un premier temps trop vite pour le héros, l'action est dépassée par un arbitraire narratif sur laquelle elle n'a aucune prise. Dans **Mission : Impossible** (Brian De Palma, 1996), le programme, c'est la série télévisée éponyme que le film adapte sur grand écran et dont il reproduit dans un premier temps la structure, une succession de missions d'infiltration. Prenant le terme de « programme » au sens de « programme informatique », Luc Lagier compare le déroulement du film à celui d'un jeu vidéo : « *Obéissant au fonctionnement traditionnel du jeu vidéo, Hunt, tout comme Claire, Kittridge et surtout Jim Phelps ne cessent de disparaître et de réapparaître et possèdent ainsi plusieurs vies. Chaque nouvelle mission organisée par les IMF [...] est une nouvelle mission qui recommence. Hunt vit donc toujours la même fiction, la difficulté et l'enjeu augmentant au fur et à mesure de la progression du personnage dans le jeu* »⁹¹. D'un épisode à l'autre, le récit fait du surplace, la progression narrative est remplacée par une hausse du niveau de difficulté, une augmentation quantitative du spectaculaire.

Dans ce cadre contraignant, la scène d'action apparaît aussi comme un moyen, sinon de faire progresser la narration, du moins pour le personnage d'affirmer sa liberté dans un usage hors norme et indomptable de ses capacités physiques. C'est en introduisant du désordre dans le plan scénarisé par Simon que John McClane parvient finalement à reprendre le contrôle de son univers. McClane est le vecteur d'une action imprévisible car libérée de tout carcan narratif, un personnage intuitif, réagissant dans l'instant selon un mode de survie primitif. Comme bien des héros de film d'action, il est ce grain de sable qui grippe la mécanique arbitraire et inhumaine de la programmation. On peut voir dans cette opposition celle des contraintes d'une narration romanesque face à la liberté plastique du spectaculaire, de l'expérience esthétique et non-verbale de la vitesse, du souffle et de la chaleur d'une explosion, du choc d'un coup de poing, du vertige d'un saut dans le vide. Même dans la Matrice où l'anomalie (la révolte [im]prévisible de l'Elu) est contrôlable, le changement est possible. Face à la sixième version de Néo, l'Architecte constate qu'il est « *plus vif que les autres* » et que, contrairement à ses prédécesseurs, il a su tirer partie de l'Amour qui le lie à Trinity afin d'accomplir sa première action réellement libre : sauver Trinity plutôt que d'obéir à l'Architecte en se consacrant à protéger Zion de l'attaque des machines, comme l'avaient fait les autres élus avant lui. Il y a donc bien des progrès, même minimes, dans la situation et

⁹¹ Luc Lagier, **Visions fantastiques : Mission : Impossible de Brian de Palma**, Paris, Dreamland, 1999, p.24.

certaines des actes du personnage ont un effet sur le monde dans lequel il évolue. Malgré les répétitions imposées par la structure sérielle et cyclique de la situation, l'action parvient peu à peu à être effective, à faire progresser la situation vers le changement.

La trilogie **Matrix** se fonde sur une mystique de la réincarnation, de renaissances à des degrés supérieurs de la conscience : Paul Anderson renaît une première fois hors de la Matrice où il se fait appeler Néo, puis à la fin du premier film après que les Agent lui ont tiré dessus et qu'il a découvert l'étendue de ses pouvoirs. On observe un progrès dans les cycles de la réincarnation de Néo à travers l'histoire de la Matrice. Même si le temps est cyclique et que l'on reverra Néo, **Matrix Revolutions** se clôt sur une image de paix, une aube nouvelle qui est une progression bien réelle de l'ordre du monde, une trêve à la durée et l'ampleur jusqu'alors inédites. Comme les cycles des réincarnations de Néo, la scène d'action se construit à deux niveaux, à la fois comme répétition des mêmes dispositifs de séquence en séquence, de film en film, mais aussi comme progression effective.

La programmation narrative des films d'action contemporains, leur structure souvent cyclique et répétitive, en réduit la portée narrative. L'action n'entraîne pas de mutations narratives évidentes car l'usage de la violence s'y fait souvent à des fins personnelles qui en altèrent la dimension symbolique et en réduisent d'autant la portée dramatique. Dans le western classique, la violence et l'action ont une valeur fondatrice : faire évoluer la situation par l'action, c'est créer une base stable sur laquelle va prospérer la civilisation nouvelle, d'où la représentation récurrente de la communauté comme enjeu central du film. Chez Howard Hawks, le héros appartient à un groupe caractérisé par son efficacité, chez John Ford, il est plus largement inscrit dans la communauté de tous les hommes. Lorsque le héros représente, par sa puissance et son individualisme, une menace pour la société, il est mis à l'écart celle-ci (Shane dans **L'Homme des vallées perdues** [George Stevens, 1952], les pistoleros pouilleux du western italien et les justiciers expéditifs des années soixante-dix).

Dans le cinéma d'action contemporain, le héros se suffit à lui-même tout en étant parfaitement adapté au monde qui l'entoure. A l'exception bien sûr de Rambo le vagabond, les héros d'action du cinéma contemporain sont des francs-tireurs dont les méthodes violentes ne sont que rarement critiquées, si ce n'est par de petits chefs eux-mêmes tournés en ridicule (commissaires de police incompetents, militaires cyniques, agents du F.B.I. qui, dans **Piège de cristal**, aident les terroristes sans même s'en rendre compte). L'inspecteur Harry était alternativement présenté comme une figure héroïque dépositaire de la puissance symbolique du western et comme un danger anachronique pour la société dont il incarne les travers tout

en en étant le remède. Le super-policier de **Cobra** se pose en successeur du personnage créé par Clint Eastwood et Don Siegel (au point de débiter par un gros plan de pistolet et une voix *off*, exactement comme le second film mettant en scène Callahan, **Magnum Force** [Ted Post, 1973]). Dans le film interprété par Sylvester Stallone, l'ambiguïté a disparu au profit d'une mise en valeur unilatérale des exploits du héros seul contre tous, confronté non plus à un pitoyable tueur en série (Scorpio, terrifiant mais aussi pathétique dans le film de Don Siegel) mais à une incarnation du Mal absolu, une secte de tueurs indestructibles dont la puissance justifie d'elle-même la violence des moyens employés à leur éradication. A la fin de **L'Inspecteur Harry**, Eastwood jette au loin sa plaque de policier (geste repris par Keanu Reeves dans **Point Break**) et s'en va à pied, tournant le dos à la caméra qui s'écarte encore du décor par un lent zoom arrière. Le personnage est mis en perspective avec le monde dans lequel il évolue, refusant de statuer sur la valeur positive ou négative de l'action dans un débat social auquel il participe d'une façon toute personnelle. **Cobra** ne fait pas que proposer une réponse sans ambiguïtés à la question de l'utilité de la justice expéditive : en mettant l'accent uniquement sur le parcours du héros individuel, le film annule toute réflexion sur le rôle social de l'action, jusqu'alors centrale dans le cinéma américain (même si c'était pour la critiquer). Le film s'achève sur le départ de Cobra et de l'héroïne sur une moto, roulant en direction de la caméra qui les accompagne par des mouvements amples. Le héros est célébré, ses actions légitimées (avant de partir, il assomme le fonctionnaire qui avait critiqué ses méthodes) mais surtout, il est abstrait de tout réalité. Son action, si elle repose toujours sur l'application du principe de justice, semble avoir une finalité personnelle : sauver l'Amérique, certes, mais d'abord pour avoir la fille. L'individualisme des héros d'action du cinéma des années quatre-vingt correspond à des motivations essentiellement personnelles : la plupart des récits ont pour finalité une vengeance ou une catharsis (c'est-à-dire une vengeance par procuration : dans **Top Gun**, Maverick venge symboliquement l'honneur de son père en combattant les pilotes soviétiques). La réduction des enjeux est compensée par une accentuation de leurs prolongements spectaculaires, l'écart créé amenant le spectateur à observer l'action comme à distance.

C'est ce qui amène Vincent Amiel et Pascal Couté à avancer que, « *au début des années quatre-vingt, s'imposent des films dans lesquels on serait tenté de dire qu'il n'y a que de l'action. Ou dont le principe repose en tout cas sur une action qui n'est pas un moyen de parvenir à un but, mais apparaît, plus ou moins explicitement, comme le but lui-même* »⁹². Ils

⁹² Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.27.

prennent pour exemple le bus de **Speed** lancé à toute allure à travers la ville, dans une dépense d'énergie improductive d'un point de vue narratif mais productrice de plusieurs morceaux de bravoure spectaculaires. Piégé par un terroriste, le bus explose si sa vitesse baisse : la lenteur et l'immobilité deviennent synonymes de mort, dans une parfaite illustration de l'obsession des films d'action contemporains pour la puissance et le dynamisme. Dans **Speed**, le bus fou est en réalité la situation, « *l'englobant* » des personnages qui sont prisonniers à l'intérieur, et ce sont les différentes tentatives de Jack Traven (Keanu Reeves) pour l'arrêter qui sont les actions au sens deleuzien du terme, lien entre la situation donnée (le bus en mouvement) et la situation à atteindre (le bus immobilisé et ses passagers sains et saufs).

Si la scène d'action est une boucle narrative, ses avancées ne peuvent être qu'artificielles : tout progrès réalisé par l'action entre deux situations est annulé dès la fin de la scène spectaculaire, pour mieux recommencer à la scène suivante ou au prochain épisode. Dans **Speed**, Traven commence par arrêter un ascenseur sans freins, avant de réaliser un exploit similaire avec un bus puis une rame de métro : la même configuration se répète à trois reprises dans le film. De même, dans un film d'action, le méchant n'est jamais mort, il revient toujours quelques instants après que le héros croit l'avoir tué afin de mourir une seconde fois (**Piège de cristal**, **L'Arme fatale...**) : pour permettre le retour à l'ordre, l'action doit se répéter. On peut y voir comme un témoignage de sa relative inefficacité. Dans **58 minutes pour vivre**, John McClane assiste à une spectaculaire fusillade qui se révélera être une mascarade réalisée avec des balles à blanc. La scène d'action est désignée comme un spectacle inoffensif, sans influence sur le récit (les « morts » reviennent et il faudra les tuer une seconde fois). La dépense (d'énergie, de cartouches...) est inopérante à l'échelle de la narration et n'a pour seule fonction que de produire du visible, du spectaculaire (par opposition au narratif), des signes esthétiques : étincelles, explosions ou gerbes de (faux) sang.

Dans **Predator**, Mac (Bill Duke) vide le chargeur de sa mitrailleuse sur une portion de jungle où il est persuadé d'avoir aperçu le monstre extraterrestre. Le décor finit dévasté, mais Mac n'a pas atteint son objectif puisqu'il ne trouve aucune trace du corps de son adversaire : sa colère spectaculaire, relayée par le recours à l'arme lourde, n'a eu aucune incidence narrative, n'a servi à rien d'autre que de lui permettre de passer ses nerfs, de brûler son excédent d'énergie. C'est la fonction de la scène d'action : offrir un exutoire par la violence à des personnages hyperactifs en les plaçant dans un cadre artificiel qu'ils ont la possibilité de réduire en miettes. Tous les composants du monde du film d'action (décors, accessoires,

véhicules, personnages,...) sont destructibles, à l'image de ces fausses villes peuplées de silhouettes-cibles en carton dans lesquelles s'entraînent les policiers (**Magnum Force**, **Tonnerre de feu**, **L'Arme fatale**, **Point Break**). Ces cibles ne sont guère différentes des nombreux figurants qui, de films en films, tombent sous les balles des héros, à l'image des séquences déjà citées de **Rambo II** ou **Commando**.



Figure 45 - The Killer



Figure 46 - 58 Minutes pour vivre



Figure 47 - Total Recall

Le film d'action stylise les corps, aussi bien celui du héros, mis en valeur de façon ostentatoire, ou de celui du figurant qui ne passe devant l'objectif de la caméra que le temps d'être rejeté dans le hors-champ de la mort⁹³. Cette stylisation du corps se fait aussi bien au travers d'une débauche organique (dans **Total Recall**, le corps de l'innocente victime qui sert de bouclier humain à Schwarzenegger est réduit en bouillie sous les balles du héros et de ses poursuivants) que d'une épure graphique. Un figurant n'est pas un personnage. Il n'a ni nom, ni passé ni avenir⁹⁴, pas d'autre fonction que de menacer un instant le héros et de se faire tuer par lui qui renforce ainsi son invincibilité. Les figurants (policiers, militaires, civils...) sont représentatifs de la façon dont le cinéma d'action contemporain traite la réalité par soustraction, la réduisant au signe graphique. La représentation du figurant se réduit à quelques détails schématiques qui suffisent au héros et au spectateur pour le distinguer dans le décor : le figurant porte une sorte d'uniforme (tenue militaire soviétique des soldats de **Rambo II**, tenues blanches des terroristes de **58 minutes pour vivre** qui imitent celles des tueurs à gage en jogging prenant d'assaut l'église à la fin de **The Killer**, costumes trois pièces noirs des Agents de **Matrix**, armures blanches des soldats impériaux de **Star Wars**...) qui annule son individualité (dans **Top Gun**, les pilotes russes ont le visage recouvert par une visière noire qui les fait ressembler à des robots, alors que l'on distingue parfaitement le

⁹³ Voir : Nicole Brenez, « Pourquoi faut-il tuer les morts ? Réflexions sur John Woo ». Nicole Brenez, **De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma**, Bruxelles, De Boeck Université, 1998, p.43-63.

Voir également : Sébastien Clerget, « Notes sur le (mauvais) sort du figurant dans le film d'action », **Positif** n°443, op.cit., p.92.

⁹⁴ Il est tout à l'honneur de la série comique des **Austin Powers** réalisée par Jay Roach avec Mike Myers (1997, 1999, 2002) de comporter des séquences nous révélant la vie quotidienne des hommes de main du vilain docteur Denfer, avec leur famille et leurs amis, apportant ainsi un surplus d'existence à ces figures unidimensionnelles

visage des héros américains, dans **Assaut** [John Carpenter, 1976] on distingue à peine les visages des membres du gang qui attaquent le commissariat). La masse indifférenciée des figurants s'envisage comme un bloc. Dans les **Matrix**, chaque corps virtuel, jusqu'à la plus inoffensive vieille dame, peut être contaminé par les programmes de surveillance de la Matrice et donc devenir – par un effet de *morphing* – un Agent tout équipé pour participer à une scène d'action. S'exprime ainsi clairement l'idée selon laquelle, dans un genre hautement fonctionnel comme le film d'action, la moindre portion du décor peut être utilisée à des fins spectaculaires et chaque passant peut devenir une menace pour le héros. Cette réduction des caractéristiques graphiques du figurant est encore accentuée dans **Matrix Reloaded** où c'est l'Agent Smith (Hugo Weaving) qui ingère les habitants de la Matrice et les autres agents : il crée ainsi des doubles de lui-même qui se multiplient de façon exponentielle pour affronter Néo lors de la scène du « *Burly Brawl* ». Peu importe le nombre de figurants combattus ou tués, c'est pour ainsi dire toujours le même corps qui revient devant le canon du héros : d'ailleurs, dans **Star Wars, A l'aube du sixième jour** (Roger Spootiswoode, 2000) et **The Spirit** (Frank Miller, 2008), le héros est opposé à des clones créés à partir d'un ou de deux acteurs, si bien qu'il semble tuer constamment les mêmes personnages.



Figure 48 - L'Attaque des clones



Figure 49 - Matrix Reloaded



Figure 50 - The Spirit

A force de stylisation et d'indifférenciation, on pourrait avancer que la mise à mort des figurants ne peut même pas être considérée comme de la violence tant elle s'inscrit dans une démarche plus quantitative que qualitative : tirer sur une horde de figurants n'est dans un film d'action pas plus violent que de faire du tir sur cible ou sur des portions inhabitées du décor. L'enjeu n'est pas (ou peu) politique et philosophique (la valeur d'une vie humaine et la morale du metteur scène qui la filme), il est graphique (comment vider l'image, le contrechamp du héros, de toute altérité). En dernier recours, les obstacles ne sont même plus nécessairement des figurants humains et peuvent, à fonction égale, être remplacés par des éléments matériels⁹⁵. Dans **Terminator 2**, en interdisant au robot joué par Schwarzenegger de

qui peuplent silencieusement les bases secrètes des méchants.

⁹⁵ C'est le cas dans **Speed** où la destruction des véhicules prend le pas sur celle des vies humaines (il s'agit pour les démineurs de vider les véhicules piégés avant de les faire exploser), comme le note Richard Dyer,

tuer des humains et en compensant ce déficit de figurants par une augmentation de la destruction de décor, James Cameron aboutit à un film d'action non-violent (en accord avec la thématique centrale du film qui stigmatise une nature humaine capable de mettre en péril sa propre existence pour assouvir sa soif de puissance) mais toujours spectaculaire⁹⁶.

Tirer sur un figurant revient donc à tirer dans le vide, ce qui ne produit pas de progression narrative, pas d'action au sens de Deleuze. Le corps meurtri des figurants a valeur d'intensif spectaculaire, de masse symbolique qui s'empile selon un axe paradigmatique (en un point fixe donné) mais ne compose pas une progression syntagmatique (mouvement d'enchaînement linéaire). Quelle que soit sa durée, la mise à mort des figurants a dans l'économie narrative du film d'action la valeur de transition est restée aux marges du récit. La narration reprend son cours de façon plus marquée lorsque, après avoir réglé leur compte à ces hommes de main anonymes, le héros accède à la situation qu'il doit modifier, en la personne du méchant ou son premier adjoint (Requin dans les James Bond **L'Espion qui m'aimait** (Lewis Gilbert, 1977) et **Moonraker**, Karl dans **Piège de cristal**, Joshua dans **L'Arme fatale**, les tueurs à la solde de Treadstone dans les **Jason Bourne**, etc.). Cet affrontement est plus dramatisé que celui contre les figurants car il s'agit de personnages fortement individualisés, incarnant à eux seuls toutes les valeurs du Mal auxquelles s'oppose symboliquement le héros. Contrairement à la débauche inconséquente et improductive des figurants, le méchant et son adjoint font partie de la situation problématique que l'action doit modifier : ils participent à la progression du récit.

Le film d'action a donc deux versants, l'un qualitatif et l'autre quantitatif qui ne sont pas exclusifs ni propres chacun à une période précise du cinéma, ni même un gage de qualité. Sur son pôle qualitatif, l'action participe du changement – positif ou négatif – tel que le définit Deleuze, de la situation (S) à la situation modifiée (S'), en passant par une « *nouvelle*

« Action ! », José Arroyo (ed.), *op.cit.*, p.19.

⁹⁶ Dans son article « *Gunfire* » (José Arroyo [ed.], *op.cit.*, p.15), Jason Jacobs commet un contresens en rapprochant l'action du Terminator des frappes chirurgicales pratiquées alors durant la première guerre du Golfe par le gouvernement américain et ses armes « intelligentes ». Il faut au contraire voir dans le film de Cameron une critique de ce fantasme d'une violence « propre » et « juste » au travers de la folie de Sarah Connor qui veut assassiner le scientifique Dyson avant qu'il ne conçoive Skynet. Ce qui peut apparaître comme l'équivalent d'une frappe chirurgicale (tuer un homme pour sauver l'humanité) est critiqué puisque le film – comme **Minority Report** de Steven Spielberg (2002) – rappelle qu'il est impossible de condamner quelqu'un pour une faute qui n'a pas encore été commise et qui ne le sera peut-être pas (Dyson choisit finalement de détruire le résultat de ses recherches). La menace que Sarah fait peser sur la famille de Dyson (longuement présentée comme unie et heureuse pour accentuer l'empathie du spectateur) lorsqu'elle veut tuer le savant renforce la démonstration en montrant qu'aussi « chirurgicale » soit-elle, ce type de violence produit toujours des dommages collatéraux.

Cameron présente d'ailleurs son film comme « *un bilan pacifiste à très grande échelle* » : « *comme cinéaste, j'essaie juste de réaffirmer la valeur de la vie humaine...* » (propos recueillis par François Cognard, **Le Cinéphage** n°1, octobre 1991, p.62).

manière d'être ». Sur son pôle quantitatif, la scène d'action participe du spectaculaire mais pas de l'action au sens d'un mouvement du récit. Le spectaculaire est sous sa forme quantitative d'autant plus marquant qu'il ne s'inscrit pas ou peu dans une narration logique le justifiant. La scène d'action est une destruction qui tourne à vide et ne fait pas avancer la situation : tirer sur les vitrines de boutiques vides dans **Rambo**, sur la jungle dans **Predator**, sur des figurants indifférenciés dont le nombre ne se réduit jamais, sur une matière qu'on ne peut pas altérer (composé de métal liquide le T-1000 de **Terminator 2** se recompose, revient toujours égal à lui-même, comme la façade de l'immeuble qui absorbe l'hélicoptère dans **Matrix**).



Figure 51 - Terminator 2



Figure 52 - Matrix

Les scènes de poursuite de **La Mort aux trousses** ou de **Bullitt** auraient pu être situées partout ailleurs dans le film, voire en être retirées sans que la continuité du récit en pâtisse. Dans **La Mort aux trousses**, on demande à Roger Tornhill de se rendre à un mystérieux rendez-vous en pleine campagne. On y attend à sa vie, il parvient à fuir et reprend son voyage. La destruction par les flammes de l'avion met fin à la scène et à tout espoir de comprendre les raisons de cette attaque⁹⁷. L'arbitraire de l'irruption du spectaculaire dans le récit prend ici une dimension angoissante que Steven Spielberg développera dans **Duel** (1971), autre récit de la lutte de l'homme et de la machine et autre film conçu autour d'une longue poursuite sans justifications. C'est la soudaine disparition du récit et de sa logique fondée sur l'enchaînement des causes et des conséquences au profit de l'action qui rend ces scènes étranges, presque absurdes dans leur manque de justification.

La longue poursuite en voiture de **Bullitt** constitue de même une embardée, un détour par rapport au reste du film, tant de façon littérale (on quitte le centre de San Francisco pour un circuit « touristique » autour de la ville) que métaphorique puisque la scène n'a aucune incidence sur le récit. La séquence de poursuite est à la fois en rupture et en continuité avec la diégèse, le cadre référentiel (ici plutôt réaliste) dans lequel s'inscrit le film. En continuité, la

⁹⁷ Pour François Truffaut, « *L'aspect séduisant de cette scène [l'attaque de l'avion sulfateur] réside dans sa gratuité même. C'est une scène vidée de toute signification. Le cinéma, pratiqué de cette façon, devient vraiment un art abstrait, comme la musique.* » : **Hitchcock/Truffaut**, Édition définitive, Paris, Gallimard, 1993, p.216.

scène repose sur un glissement progressif d'une action référentielle et presque banale (une filature) vers un morceau de bravoure spectaculaire. La tension accumulée dans les mouvements lents et circulaires des voitures (pour tromper ses suiveurs, Bullitt (Steve McQueen) tourne en rond dans le quartier et finit par passer derrière eux, la cible devenant le chasseur) explose soudainement dans le départ en trombe de la voiture des bandits, suivie à toute allure par celle de Bullitt. La rupture est dès lors évidente : les personnages ont bouclé leur ceinture de sécurité, la ligne droite de la fuite a remplacé les circonvolutions de la filature et la musique s'est brutalement tue pour laisser place au vrombissement des moteurs. La filature intégrée au récit s'est muée en une poursuite qui se développe en parallèle de lui et contre l'exigence de réalisme qui est celle du reste du film.

A la fin de cette séquence, la voiture poursuivie par Bullitt rentre dans une station service et explose, ne laissant au policier aucune chance d'interroger les suspects et d'en obtenir des informations pour son enquête. Du point de vue de l'enquête, ce morceau de bravoure n'a donc aucune valeur, peut être coupé sans que le récit n'en soit perturbé. L'explosion de la voiture, au même titre que celle de l'avion dans **La Mort aux trousses** ou du camion à la fin de **Duel** devient l'image d'un récit qui s'autodétruit et jubile de cette destruction. L'action renverse bien la situation et constitue une étape dans le récit, mais la situation modifiée à laquelle on aboutit n'a aucune valeur narrative. La destruction des véhicules et de leurs occupants (qui ne sont même pas identifiés chez Hitchcock et Spielberg) clôt la scène et oppose une fin de non recevoir à toute exigence de sens de la part du spectateur. Le récit reprend ensuite là où il en était resté avant cet interlude. Les flammes du spectaculaire embrasent la logique du récit dont la seule justification devient celle de la beauté esthétique du morceau de bravoure. Nombre de films d'action se construisent ainsi sur l'introduction de scènes d'action démontables dans un récit qui ne les appelait pas nécessairement.

On peut parler là de « *morceau de bravoure médian, c'est-à-dire une séquence exceptionnelle, qui n'a pas grand-chose à voir avec le reste du film, comme la fausse torture au milieu d'**I comme Icare** d'Henri Verneuil [1979], soit une scène plus dans le style du film, mais qui témoigne d'une ambition exceptionnelle (la cuisine des **Amberson** [Orson Welles, 1942], le ballet des portes et des coupes dans **La Règle du jeu** [Jean Renoir, 1939])* »⁹⁸. On voit par la variété des exemples cités ici par Luc Moullet que la pratique du spectaculaire et de la fragmentation narrative n'est pas propre au film d'action. Elle y trouve néanmoins sa terre

⁹⁸ Luc Moullet : « *Le Morceau de Bravoure (1)* », **Positif** n°538, décembre 2005, p. 49.

d'élection en ce qu'il se base volontiers sur des structures narratives minimales, contrairement aux autres films évoqués ici.

Il y a une dimension maniériste à travailler la scène d'action comme un fragment qui l'emporte sur la structure d'ensemble. La dénomination même de « film d'action » révèle la prééminence de la scène d'action sur le reste du film et sa narration avec laquelle elle se situe en porte à faux. Le maniérisme se caractérise par un grossissement du détail, de l'ornement au sein d'un cadre stéréotypé que cette approche fragmentaire voue à l'éclatement. L'expansion progressive des scènes d'action au-delà de leur nécessité narrative, constante depuis les années soixante peut se voir comme une réponse aux limitations du cinéma de genre renouvelé par l'influx de violence et d'action. Cette révolution s'est d'abord faite par la marge, dans le cadre de la série B, du film de genre à petit budget attirant son public par la nouveauté de la forme plutôt que par celle du fond. Au début des années soixante-dix, les films de genre reprennent par exemple des schémas classiques du film policier qu'ils actualisent par l'ajout de nombreuses scènes de violence. Le récit se dénude, progresse par la juxtaposition d'archétypes prévisibles mais ce sont les scènes d'action, leur ampleur temporelle et visuelle qui constitue la nouveauté et l'attrait du film. Les films de *blaxploitation* fonctionnent de même par l'ajout d'un casting noir, d'un langage volontiers ordurier, de scènes de sexe et de violence explicites qui sont autant de composantes spectaculaires. Le contenu du film, les épisodes qui en constituent la narration, s'autonomisent par rapport au cadre générique dont ils sont issus mais celui-ci ne se trouve pas fondamentalement modifié par l'ajout du spectaculaire.

La scène d'action apparaît comme une dilatation selon un axe vertical à partir d'un point fixe (la scène d'action se déroule dans un espace-temps suspendu) plutôt que comme une progression horizontale sur l'axe des causes et des effets. Chez Deleuze, l'action est un levier narratif synonyme de progression qui rend compte du primat de la narration dans le cinéma classique. Comme le rappelle Jean-Loup Bourget, l'équilibre du style hollywoodien classique se définit par la « *subordination du spectaculaire au narratif* »⁹⁹ et une opposition entre l'« *économie narrative* » et la « *dépense spectaculaire* ». Celle-ci ne se résume pas aux séquences d'action mais les englobe. Réalisateur d'un **James Bond**, Michael Apted raconte que « *quand on a couché sur le papier le scénario de **Le Monde ne suffit pas**, on a fait un*

⁹⁹ Jean-Loup Bourget, **Hollywood, la Norme et la Marge**, Paris, Nathan, 2002. Réed., Paris Armand Colin cinéma, 2005, p.254.

schéma, qui nous a permis de voir où il était nécessaire d'avoir une scène d'action »¹⁰⁰. Cette remarque témoigne d'un double statut de la séquence d'action. Elle est d'abord une pièce rapportée du scénario, intégrée après l'établissement des grandes étapes de la narration. D'un autre côté, la scène d'action apparaît aussi comme un élément essentiel au récit (« *nécessaire* » pour reprendre les termes du réalisateur) : son apparition scande les différents actes de l'histoire (elle a donc une fonction dramatique) et influence par sa disposition le rythme global du film (comme le refrain d'une chanson). La relation entre le positionnement de la séquence d'action et la structure d'ensemble du film est représentée par le réalisateur et ses scénaristes sous la forme d'un schéma : une remarque qui renvoie à l'organisation abstraite, presque architecturale et scientifique, du cinéma d'action contemporain.

Si le récit compose « l'être » du film, alors le spectaculaire est lui du côté du « paraître ». Les ensembles spectaculaires paraissant se situer « *en marge de la norme hollywoodienne* »¹⁰¹ et leur liste, esquissée par Jean-Loup Bourget, apparaît potentiellement sans fin (même si on peut observer plusieurs motifs récurrents, particulièrement dans le cinéma de genre). Le cinéma d'action contemporain a ses propres valeurs spectaculaires, qu'il emprunte aux divers genres du spectaculaire classique : le motif de la poursuite, celui de la destruction des biens matériels qui descend du film de guerre ou du film catastrophe, la mise en valeur des corps athlétiques face au danger qui provient des cascades du burlesque ou du film d'aventure. Le cinéma d'action contemporain hybride et transforme ces valeurs spectaculaires en les traitant sur le mode de l'excès et en les adaptant à ses types de récits et de décors privilégiés¹⁰².

Le spectaculaire est à la fois un au-delà du récit – ce qui a lieu quand la narration n'est plus possible – et un stade antérieur, primitif, de la narration associé aux premiers temps du cinéma perçu comme spectacle de foire, monstration d'attractions (danse, acrobatie, saynète comique,...)¹⁰³. L'attraction est « *l'élément captivant, sensationnel, d'un programme* »¹⁰⁴, « *un moment de pure « manifestation visuelle » qui se caractérise par une reconnaissance*

¹⁰⁰ Propos cités par Laurent Bouzereau, **James Bond : l'art d'une légende : du story-board au grand écran**, Paris, Flammarion, 2006, p.39.

¹⁰¹ Jean-Loup Bourget, *op.cit.*

¹⁰² Voir première partie, B/.

¹⁰³ Un exemple de ces films-attraction peu narratifs et entièrement dévolus à la représentation d'une action se trouve dans les « films de poursuite » très populaires au début du 20^{ème} siècle et évoqué par Noël Burch : **Stop Thief !** (James Williamson, 1901) se compose uniquement, deux minutes durant, d'images de personnages en train d'en poursuivre un autre. La fin du film correspond à celle de la poursuite, avec l'arrestation du fugitif (Noël Burch, *op.cit.*, p.161). Il s'agit d'un motif que le cinéma d'action inscrira dans une forme narrative plus large destinée à le justifier.

¹⁰⁴ Jean Giraud, **Le lexique français du cinéma : des origines à 1930**, publié avec le concours du C.N.R.S., Paris, 1958, p.48. Cité par André Gaudreault, **Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du**

implicite de la présence du spectateur, auquel l'attraction se confronte directement et de manière, disons, exhibitionniste »¹⁰⁵. « *C'est un élément qui surgit, attire l'attention, puis disparaît sans développer de trajectoire narrative ni d'univers diégétique cohérent* »¹⁰⁶. Pour Jacques Aumont, qui étudie le montage des attractions chez Eisenstein, « *l'attraction, au cinéma comme ailleurs suppose ainsi 1°, une forte autonomie (ce qui se traduira, en termes de montage, par l'existence d'une forte hétérogénéité) et 2°, une existence visuellement frappante (exigence d'efficacité, mais aussi souci « anti-littéraire » qui appartient à toute l'époque [du cinéma muet])* ». »¹⁰⁷ Pour Eisenstein, l'attraction, dérivée de pratiques théâtrales, doit surprendre, déranger, choquer le spectateur et le faire sortir de la continuité diégétique afin de le mettre face à des questionnements liés à l'actualité politique et sociale. L'attraction du cinéma spectaculaire hollywoodien provoque une semblable suspension du récit mais ne recherche pas la distanciation intellectuelle du spectateur qui se voit proposer plutôt un dépaysement sensoriel.

Analysant comment se sont constituées les normes de représentation et de narration cinématographique, André Gaudreault observe que l'intégration narrative des fragments spectaculaires est pour beaucoup dans le passage de la cinématographie des premiers temps, toute entière dévolue à l'attraction (« *cinématographie attraction* »), au « *cinéma-institution* » dont les formes perdurent jusqu'à aujourd'hui. « *Tel est, en effet, l'un des principes de l'institution : fondre dans une structure narrative les attractions qui émaillent le discours filmique, structure à l'intérieur de laquelle celles-ci seront intégrées de la façon la plus organique possible* ». »¹⁰⁸ Dans le cinéma majoritaire, celui de l'institution auxquels se conforment les films d'action hollywoodiens, les attractions spectaculaires ont un statut paradoxal : omniprésentes, elles sont premières dans l'histoire des formes mais ne peuvent plus exister pour elles-mêmes, sans la justification d'une fiction narrative.

Jean-Pierre Esquenazi arrive au même constat lorsqu'il explique que « *le cinéma américain a conçu ses premiers films sur le modèle du style spectaculaire en imitant les plus*

cinématographe, Paris, C.N.R.S. Éditions, 2008, p.92.

¹⁰⁵ Tom Gunning, « *Attractions, trucages et photogénie : l'explosion du présent dans les films à trucs français produits entre 1896 et 1907* », cité par André Gaudreault, *op.cit.*, p.93.

¹⁰⁶ Tom Gunning, « *Cinéma des attractions et modernité* », cité par André Gaudreault, *ibidem*.

¹⁰⁷ Jacques Aumont, **Montage Eisenstein**, Paris, Images modernes, 2005, p.58

¹⁰⁸ André Gaudreault, *op.cit.*, p.95-96. Pour Gaudreault comme pour Tom Gunning, le cinéma devient pleinement narratif entre 1907 et 1913 mais on assiste dès 1903 à une intégration des attractions dans un cadre narratif, comme on peut le voir dans les fictions les plus développées de Georges Méliès (**Le Voyage sur la Lune** [1902], **Les Quatre cents farces du diable** [1906], **À la conquête du pôle** [1912]...) où les acrobaties et les trucs font partie intégrante du développement du récit.

populaires des spectacles vivants de l'époque, en particulier le théâtre et le music-hall. Puis, lorsqu'il a fallu raconter des histoires, il a mis au point un style romanesque, caractérisé par la définition d'un espace filmique compris comme le fragment d'un monde fictionnel, et par la participation du spectateur à cet espace. Mais le style romanesque n'a pas remplacé le style spectaculaire : bien que le premier soit devenu le style dominant, les genres plutôt spectaculaires se sont maintenus : et chaque film romanesque comprenait des séquences spectaculaires »¹⁰⁹. Le film d'action contemporain serait donc l'exemple même, comme la comédie musicale ou le film d'aventure classique, un exemple de la double nature du cinéma entre récit et spectacle, de « la genèse paradoxale du double style hollywoodien ». Toujours selon Jean-Pierre Esquenazi, « il y aurait fondamentalement deux styles hollywoodiens, impliquant deux logiques différentes, mais pas incompatibles, au contraire. Le premier induit un espace théâtral, centripète et plat, présentant des « attractions », des numéros cinématographiques, filmés depuis un point de vue frontal, omniscient et « objectif ». La temporalité y est celle de l'actualité : ne compte que le plaisir actuel de l'exhibition des artistes. Et l'enchaînement des numéros ne construit qu'une série non-linéaire de fragments temporels. Le second implique un espace subjectivisé, centrifuge et profond, présentant des personnages vivant une histoire, découverte à partir d'un point de vue oblique, relatif et « subjectif ». La temporalité y devient linéaire, soumise à l'enchaînement des événements narratifs selon la logique des causes et des effets. On requiert du spectateur, dans le premiers cas, qu'il observe et se réjouisse, comme le spectateur du music-hall ; et dans le second cas, qu'il participe à l'action à la manière du lecteur de romans. Tout film se doit de trouver une forme d'alliance entre ces deux logiques afin de présenter des récits spectaculaires : telle semble être l'une des grandes règles du milieu hollywoodien. »¹¹⁰.

En parlant « d'alliance » et de « récits spectaculaires », Jean-Pierre Esquenazi montre comment le cinéma a forgé son identité à partir de la fusion d'éléments hétérogènes, récit et spectacle, tout en établissant une distinction très nette entre eux. Si le spectaculaire est la première forme du cinéma, dérivé de l'attraction foraine, si il est la principale raison de son succès populaire, de nombreux penseurs considèrent que « le style spectaculaire s'avère peu efficace d'un point de vue narratif »¹¹¹, ce qui fait de lui en apparence un élément secondaire du cinéma. De ce fait, sont dévolues à la narration les opérations intellectuelles (subjectivité, et participation à l'action sur le mode de l'élucidation psychologique, « à la manière du

¹⁰⁹ Jean-Pierre Esquenazi : **Hitchcock et l'aventure de Vertigo : l'invention à Hollywood**. Paris, C.N.R.S. Éditions, 2001. p.38.

¹¹⁰ *Idem*, p.39.

lecteur de romans ») alors que le spectacle ne demande qu'à « observer » et se « réjouir ». L'intégration des scènes spectaculaires dans le cours linéaire du récit leur apporte une justification qu'elles n'avaient pas sur la scène du music-hall et dans le cinéma des premiers temps. Inversement, un récit romanesque psychologique gagnerait les faveurs d'un plus large public (cette universalité recherchée par le cinéma) par la présence de scènes spectaculaires (la beauté des costumes et des décors dans un film historique par exemple) qui en contrebalanceraient la complexité par le recours aux joies simples du visible et de l'explicite. Pour justifier l'importance du spectaculaire et la dimension productive de l'action au sein du récit, il faut d'abord nous intéresser à la place qu'ils y occupent et à la façon dont ils y sont intégrés. Le film d'action est une forme fractionnée, tout comme la comédie musicale, née de l'intégration de fragments spectaculaires au sein d'une continuité narrative. Dans les *musicals*, ces fragments exhibent leur hétérogénéité : dans les *backstage comedy*, les scènes de danse sont cantonnées à la scène d'un théâtre pour bien marquer la séparation d'avec un quotidien non dansé ; dans les ballets rêvés de **Yolanda et le voleur** ou du **Pirate** (Vincente Minnelli, 1945 et 1948), la danse devient une propriété magique et onirique. Dans **Le Chant du Missouri** (Vincente Minelli, 1944), **Un Jour à New York** (Stanley Donen et Gene Kelly, 1949) ou **West Side Story** (Robert Wise, 1961), ils sont au contraire intégrés dans un cadre référentiel. Dans ces cas de figure opposés (et dans le vaste ensemble des combinaisons possibles entre les deux extrêmes), le recours au spectaculaire est toujours un passage vers une réalité transfigurée où tout devient possible.

Qu'elle se construise de façon transversale – fragment démontable, boucle tautologique, morceau de bravoure libéré des exigences du récit – ou épouse de façon organique la linéarité de la narration romanesque au point de se substituer à elle comme producteur de sens (image-action), la scène d'action repose toujours sur un principe d'excès formel et d'émotionnelle qui mène paradoxalement le récit vers l'abstraction. La narration devient une épure dramaturgique dont tous les enjeux sont circonscrits dans le cadre de l'image spectaculaire. De figurative, celle-ci progresse vers un dénuement visuel qui n'est pas une simplification mais plutôt une cristallisation : l'image spectaculaire est centrifuge en ce qu'elle ouvre sur un ailleurs inouï mais elle est aussi centripète, totalité close, en ce qu'elle centralise toutes les informations et les enjeux du film, traduits dans une forme épurée, à la fois littérale et symbolique. Quel que soit son mode de présence dans le film, le spectaculaire

¹¹¹ *Id.*, p.35.

trouve sa finalité dans la disparition du récit, ou plus précisément dans la fusion organique du récit avec la scène d'action qui en est la reprise (ou le prolongement) selon un autre mode dramatique : celui de l'action, de la représentation en acte.

Dans le cinéma d'action contemporain, l'équilibre classique entre le narratif et le spectaculaire apparaît comme largement faussé au profit du second. Le spectaculaire est devenue l'élément prédominant, par l'ampleur temporelle, économique et technologique de ses fragments dans les films. Il continuerait pourtant à être soumis à la fonction narrative. Les portions narratives des films d'action se constituent souvent d'un ensemble d'archétypes, d'invariants très reconnaissables qui, dans les formes humoristiques du genre, seront désignés comme clichés et détournés de façon consciente. Le monde du film d'action fait du sur-place, suit un programme, une série de codes génériques qui structurent et balisent sa narration singulière en y laissant un maximum d'espace pour le véritable sujet du film : la scène d'action. Celle-ci apparaît d'abord comme une parenthèse dans la narration du film, une pièce rapportée, un fragment spectaculaire qui vaut pour lui-même et se déroule en parallèle de l'enchaînement des causes et des conséquences qui organisent la narration diégétique.

A force de grossissement et de rupture, la scène d'action en vient à proposer une réalité alternative, un passage dans une autre dimension où les lois de la physique et de la logique peuvent être contournées ou violées. Que la scène d'action se compose d'images mentales (**Domino**, Tony Scott, 2005), prenne place dans un simulateur de réalité virtuelle (**Matrix**), dans des boucles temporelles (**Rétroaction**, Louis Morneau, 1997) ou simplement dans un cadre référentiel, elle est toujours définie si ce n'est par la rupture franche, du moins par un passage vers un au-delà du récit où se libèrent tous les possibles. Aussi bien intégrée soit-elle au corps du récit, la scène d'action obéit à ses propres lois, sa propre logique.

Lorsque le film glisse ou bascule dans la scène d'action, il passe donc dans un équivalent de ce que Mircea Eliade nomme un espace-temps « sacré »¹¹². Selon la théorie d'Eliade, « pour l'homme religieux, l'espace n'est pas homogène, il présente des ruptures, des cassures : il y a des portions d'espace qualitativement différentes des autres »¹¹³. Pas plus que l'espace, le temps n'est, pour l'homme religieux, homogène ni continu. « Il y a des intervalles de Temps sacré, le temps des fêtes (en majorité des fêtes périodiques) ; il y a d'autre part, le Temps profane, le durée temporelle ordinaire dans laquelle s'inscrivent les actes dénués de

¹¹² Mircea Eliade, **Le Sacré et le profane**, 1957, Paris, Éditions Gallimard, 1965 pour la traduction.

¹¹³ *Idem*, p.26.

signification religieuse »¹¹⁴. Dans le cadre du film d'action, la distinction entre différentes formes d'espace-temps comme frontière entre segments narratifs et spectaculaires n'est aucunement liée à la religion mais rejoint néanmoins la question de la croyance, de cette suspension d'incrédulité que présuppose le cinéma comme spectacle éloigné des exigences du vraisemblables

Le film d'action présuppose que tout peu arriver : un avion sulfateur traque un homme qui attend son bus (**La Mort aux trousses**), un agent secret à cheval poursuit un terroriste à moto jusque dans les étages d'un grand hôtel (**True Lies**), un groupe de militaires est décimé par une créature extraterrestre (**Aliens – le retour, Predator**),... Il s'agit d'autant de moments de bascule vers d'autres réalités, où le cinéma d'action retrouve la non-homogénéité archaïque de l'espace et du temps, celle-là même qui fonde, selon Eliade, la pensée religieuse et les grands récits mythologiques (les mêmes transformations soudaines du récit peuvent être observées dans les autres genres spectaculaires auxquels le film d'action s'apparente, le burlesque, ou la comédie musicale). Au monde romanesque prosaïque (écrit en prose), le mythe oppose un passé héroïque peuplé de héros exemplaires. Mikhaël Bakhtine définissait ainsi le passage du mythe au roman : « *Représenter un événement au même niveau temporel et axiologique que soi-même et ses contemporains (et donc fondé sur une expérience et une fiction personnelle) implique de faire une révolution radicale, et passer du monde épique au monde romanesque* »¹¹⁵. A l'inverse, il faut voir les ruptures axiologiques sur lesquelles repose le film d'action comme un retour vers une forme « mythique », par le biais du spectaculaire. Les héros de film d'action se réapproprient des espaces quotidiens, prosaïques – par excellence celui de la ville – et les font passer du côté de l'extraordinaire. Ce retour au merveilleux du mythe (dans l'esprit si ce n'est dans la lettre puisqu'il s'agit là de récits d'aventure contemporains) se fait dans une autre forme de récit que les structures romanesques de la narration cinématographique. A la psychologie et à la causalité réaliste de la narration romanesque, le film d'action répond par des actions se déroulant hors des coordonnées et des contingences de la réalité.

La forme romanesque introduit dans le récit, selon Bakhtine, « *une problématique, un inachèvement sémantique spécifique, un contact vivant avec leur époque en devenir (leur présent inachevé)* »¹¹⁶. Le mythe se définit par antithèse comme une forme achevée qui est mise à mal par l'ouverture du cinéma sur le temps historique profane, linéaire et irréversible.

¹¹⁴ *Id.*, p. 63.

¹¹⁵ Mikhaël Bakhtine, **Esthétique et théorie du roman**, « Cinquième étude », Paris, Gallimard TEL, 1978, p.450.

Pour reprendre les termes déjà cités plus haut de Jean-Pierre Esquenazi, la narration romanesque « *implique un espace subjectivisé, centrifuge et profond, présentant des personnages vivant une histoire, découverte à partir d'un point de vue oblique, relatif et « subjectif ».* »¹¹⁷ L'inachèvement du récit est alors lié à l'ouverture et à la subjectivité de la narration. Le film d'action correspond plutôt à une forme ancienne de narration close sur elle-même et dont la fin heureuse est le reflet de la perfection du monde classique dans lequel elle se déroule. Le film s'achève sur un effet de clôture rassurant : à la fin de **Piège de cristal**, John McClane enlace sa femme au milieu des décombres d'une guerre urbaine alors que résonne un chant de Noël et que des lambeaux de papiers déchirés tombent du ciel, apportant de la neige dans le ciel clair de Californie. Pour Jean-Pierre Coursodon et Bertrand Tavernier, « *Rocky déclencha la mode des super-happy ends qui empoisonna tout un cinéma pendant des années. Ces fins ne doivent pas seulement être heureuses mais énormes voire invraisemblables, entraîner l'excitation plus que le soulagement, montrer la supériorité de la fiction sur la réalité* »¹¹⁸. Si cette analyse du film d'Avildsen et Stallone mériterait d'être nuancée, elle est valable pour la plupart des films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, et leur refus de l'inachèvement des formes narratives modernes. C'est mû par ce même sentiment que Stallone refuse de laisser mourir Rambo à la fin de son équipée violente, et ce contrairement au roman de David Morrell¹¹⁹, créant ainsi la première figure positive issue de l'échec (et de l'inachèvement) de la guerre du Viêt Nam. Lors de ses suites, le personnage quitte le cadre réaliste de l'Amérique contemporaine pour aller se battre dans des contrées exotiques, plus en accord avec son statut de héros de cinéma. A partir de **Rambo II**, le personnage passe du statut d'antihéros incompris à celui de figure mythique et vengeresse qui offre une issue positive à la guerre du Viêt Nam et une clôture héroïque à son inachèvement.



Figure 53 – Rocky



Figure 54 - Piège de cristal

¹¹⁶ *Idem*, p.444.

¹¹⁷ Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, p.39.

¹¹⁸ Jean-Pierre Coursodon et Bertrand Tavernier, **50 ans de cinéma américain**, édition revue et mise à jour, Paris, Nathan, collection Omnibus, 1995, p.289.

¹¹⁹ David Morrell, **First Blood**, 1972. Traduction sous le titre **Rambo**, Paris, Belfond, 1983.

Le cinéma narratif tend vers la continuité psychologique, suite de causes et d'effets réalistes, alors que le cinéma spectaculaire fonctionne sur une logique de fragmentation et de discontinuité. La scène d'action se fonde elle sur un basculement dans une temporalité magique, suspendue par l'ampleur du morceau de bravoure, et flexible, soumise aux exigences du spectacle. Dans les films d'action, lorsque le héros doit désamorcer une bombe, le compte à rebours ne tombe jamais juste : le temps ne s'y écoule pas selon les mêmes lois que celles du monde profane. Sam Peckinpah a institué l'usage du ralenti dans les scènes d'action comme une altération poétique (bien que brutale) de l'espace et du temps qui se retrouve, selon diverses procédures chez Brian De Palma, John Woo ou dans **Matrix**. Les corps ne sont plus soumis aux règles de la pesanteur, tombent selon des rythmes non plus réalistes mais artistiques, en montage alterné avec une série de coups de feu qui dilatent le temps (**La Horde sauvage**). Dans **Matrix**, le *Bullet time*, au résultat proche du ralenti, est utilisé pour figurer les pouvoirs de Néo qui agit à une telle vitesse qu'il perçoit son environnement de façon différente. Le ralenti nous fait passer de la réalité profane à son double exacerbé, magique ou cauchemardesque, comme le rappelait Walter Hill à son mentor Sam Peckinpah : « *Toi, tu utilises le ralenti pour rendre quelque chose plus réel, pour étendre cette réalité... Dans **Le Gang des frères James** [Walter Hill, 1980], le ralenti représente au contraire l'autre bout du monde, le cauchemar.* »¹²⁰. Dès **La Chute de la maison Usher** (Jean Epstein, 1928) ou **Orphée** (Jean Cocteau, 1950), le ralenti est utilisé pour faire se mouvoir les personnages différemment et visualiser ainsi leur passage dans d'autres niveaux de réalité, que ces autres mondes soient effectifs où des espaces mentaux. Le film d'action tient du fantastique dans le soudain déplacement de ses héros dans un au-delà des perceptions et des capacités humaines. Cet au-delà est relatif, peut être selon les films très marqué (par exemple dans les films de super-héros) ou très peu (lorsque le film revendique un réalisme de façade). La grammaire formelle de la séquence d'action permet la délimitation plastique de seuils au-delà desquels le récit n'a plus cours, ou du moins est exprimé de façon différente : dans le cas du ralenti, « *l'hyperbole de la durée [...] arrache l'événement à son déroulement effectif et informatif pour y cerner une autre dimension, parallèle, complémentaire* »¹²¹.

Ce caractère démontable, presque inconséquent de la scène d'action influe sur la représentation de l'espace-temps dans les films, qui s'altère pour accueillir le morceau de

¹²⁰ Propos de Walter Hill recueillis par Fausto Fasulo dans **Mad Movies** n°181, décembre 2005, p.77.

Dans l'entretien accordé à Jean-Baptiste Thoret dans **Panic** n°2, janvier-février 2006, Walter Hill reprend la même anecdote.

bravoure. Le dernier acte de **Predator** se déroule ainsi dans un monde bien différent de celui dans lequel les personnages ont évolué jusqu'alors. Poursuivi par le chasseur extraterrestre, le Major Dutch (Arnold Schwarzenegger) tombe dans une chute d'eau jusqu'à une portion inférieure de la jungle que McTiernan filme non plus comme un espace référentiel et réaliste mais comme un monde préhistorique, un hors-temps mythique propice à la mise en valeur du combat entre Dutch et le monstre. McTiernan respecte pourtant la topographie de la jungle et nous montre le point de départ de Dutch, sa chute et son point d'arrivée. Malgré cette enchaînement logique de plans, Dutch est passé dans une autre dimension : celle de la scène d'action. Il a glissé dans un espace-temps magique, topographiquement en marge du monde réel et où ses règles ne s'appliquent plus. La jungle verdoyante et humide du reste du film est subitement remplacée par un espace minéral composé essentiellement de pierre et de bois mort recouverts d'une couche de boue grise. La neutralité de ce monde originaire est accentuée par la brume qui obscurcit l'image et rend difficile toute distinction entre le jour et la nuit : l'écoulement réaliste du temps est ainsi perverti car, dans une scène d'action, c'est la durée qui est soumise à l'action et non pas l'inverse. La nuit qui tombe durera exactement le temps du combat et le soleil ne se lèvera qu'après la mort du monstre, pour la fin du film. La nuit n'est plus un temps mais un lieu, plus une durée mais un décor : le combat se déroule dans la jungle nocturne, et l'on ne peut pas sortir de cet espace-temps symbolique avant d'en avoir épuisé les possibilités et d'avoir éliminé le monstre. Lorsque Dutch se fabrique des armes et des pièges pour affronter le Prédateur, le temps est synthétisé par le montage en une série de brèves séquences qui mises bout à bout forment un « sommaire » qui élude la durée réelle de ses actions et achève de situer le combat dans une temporalité floue où la durée est soumise à l'action.

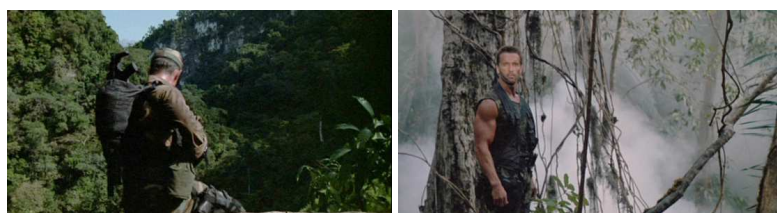


Figure 55 – Predator

Le cinéma de John McTiernan – inauguré par un film fantastique (**Nomads**) postulant une interpénétration du monde des morts et de celui des vivants – est coutumier de ces incursions dans des univers parallèles, des espaces-temps magiques (les longues nuits de **Predator**, **Piège de Cristal** et **Basic**, le monde des morts dans **Nomads**, le film dans le film

¹²¹ Pierre Berthomieu, **La musique de film**, Paris, Klincksieck, 2004, p.157.

de **Last Action Hero**...) qui apparaissent comme des trouées dans la continuité diégétique. C'est là la nature même de la scène d'action.

Après **Nomads** et **Predator**, McTiernan réalise avec **Piège de Cristal** un huis-clos situé dans un immeuble la nuit de Noël qui lui permet de prolonger encore son travail sur les temporalités magiques : l'immeuble est un gigantesque labyrinthe, cadre de la quête d'un homme amoureux cherchant à sauver la vie de sa femme, retenue prisonnière par des terroristes. Le choix de la nuit de Noël amène le film du côté du conte, de l'aventure initiatique, loin de tout réalisme : « *l'idée de Noël amplifie l'unité de temps. [...] Ramener le récit à une seule nuit l'a rendu plus drôle, plus fantaisiste.* »¹²² McTiernan n'est pas le premier à proposer un film d'action en huis-clos et se déroulant lors d'une nuit sans fin, dans un temps suspendu : **Assaut** de John Carpenter tient aussi, selon Jean-Baptiste Thoret et Luc Lagier¹²³ du film fantastique, sous influence de **La Nuit des mort-vivants** (George A. Romero, 1968). Les films catastrophes des années soixante-dix, de **L'Aventure du Poséidon** (Ronald Neame, 1972) à **La Tour infernale** (John Guillermin et Irwin Allen 1974), présentent eux aussi des personnages bloqués dans un lieu clos (paquebot, immeuble,...) dont ils explorent les recoins et qui devient leur unique réalité. Après la catastrophe, le monde extérieur (d'où viendront les secours) est largement occulté pour se concentrer sur l'action des survivants qui tentent de sortir de ce piège : le film se ne terminera que lorsqu'ils auront quitté le lieu de leur aventure, mettant ainsi un terme à l'action.

La nuit apparaît comme l'équivalent temporel de la clausturation spatiale : le signe que nous sommes passés dans un autre monde soumis à d'autres règles que celle du quotidien diurne. **Les Guerriers de la nuit** propose une transfiguration nocturne de New York, déserté par sa population et devenu le terrain de chasse de gangs qui semblent ne sortir qu'à la tombée de la nuit. Central Park, déserté de ses flâneurs, devient le lieu d'un gigantesque meeting anarchiste. Au petit jour, les Warriors croisent dans le métro un groupe de fêtards qui rentrent chez eux. Le contraste entre la désinvolture des fêtards élégants et la tension qui règne chez les membres du gang qui ont passé la nuit à courir pour sauver leur vie et dont les vêtements portent les marques de leurs combats amène le film sur le terrain de la critique sociale (opposition de la jeunesse dorée et des gangs de déshérités) mais permet surtout de bien faire la distinction entre deux types de nuit. D'une part une nuit quotidienne, « profane », où l'on se promène dans New York comme dans n'importe quelle autre ville ; de l'autre une nuit

¹²² Propos de John McTiernan recueillis par Christophe Gans et Catherine Esway, **Starfix** n°64, septembre 1988.

¹²³ Luc Lagier et Jean-Baptiste Thoret, **Mythes et Masques, les fantômes de John Carpenter**, Paris, Dreamland, 1998.

fantasmée par le cinéma d'action, un temps suspendu ouvert à tous les possibles. Les deux types de noctambules se croisent dans ce lieu de rencontre et de mixité par excellence qu'est le transport en commun, mais les groupes ne se confondent pas. Ils se dévisagent mais aucune communication n'est possible : ils appartiennent à deux mondes, deux communautés sociales mais surtout deux espace-temps bien distincts.

S'inspirant de façon explicite de Carpenter et McTiernan, les films du réalisateur français Florent Emilio Siri (**Nid de guêpes** [2002] et **Otage** [2005]) reprennent les longues nuits et les espaces clos du film d'action pour les faire basculer dans des visions fantastiques. Double du *building* de **Piège de cristal**, la maison d'**Otage** se dédouble en un espace symbolique balisé par les cartes du Tarot (le placard dans lequel se cache le petit garçon est marqué de la carte de La Tour,...) et dans lequel se déchaînent des flammes infernales. **Nid de guêpes** se déroule un 14 juillet, temporalité festive et magique durant laquelle la zone industrielle où prend place le film est désertée par les ouvriers qui l'occupent le reste de l'année : le lieu est rendu à sa disponibilité première dont le groupe de jeunes héros profite pour cambrioler un entrepôt. Cette disponibilité est aussi celle de la diégèse et du récit, une suspension de l'espace et du temps qui permet au film d'action de s'épanouir. Le film de Siri reprend, sur le modèle d'**Assaut**, la caractérisation fantastique des assaillants¹²⁴ : ils sont d'abord présentés de façon réaliste (il s'agit de mercenaires albanais qui veulent libérer leur chef retenu par la police) mais leur costume (un masque cache leur visage et les rend impossible à distinguer) et leur mise en scène (ils se fondent dans la nuit, sont filmés comme une masse toujours en surnombre) fait d'eux des créatures surnaturelles, quasi-immortelles, dont chaque mort se régénère dans la nuit et le hors-champ. Comme dans **Otage**, le film s'achève sur un incendie, à la fois ouverture symbolique des Enfers et purification du Mal (les flammes sont le seul moyen d'éliminer les mercenaires, comme on brûle un nid d'insectes).



Figure 56 - Nid de guêpes



Figure 57 - Otage

¹²⁴ Voir les analyses de Jean-Baptiste Thoret dans Luc Lagier et Jean-Baptiste Thoret, *op.cit.*, en particulier dans la partie consacrée à **Assaut** : « **Rio Bravo** vs **Assaut** : du western à l'horreur » (p.173-175) et « *Les différents*

Abyss de James Cameron (1989) bascule dans le film d'action lorsque les personnages se retrouvent coincés au fond de l'océan durant une tempête qui coupe toute communication avec l'extérieur. Il s'agit là encore d'un espace-temps magique, durant lequel les héros seront en contact avec des phénomènes extraterrestres : le récit fantastique et de science-fiction croise le film d'action dans sa conception d'un espace-temps à double ou triple fond qui détourne le récit de sa linéarité. Il faut voir l'obsession du film d'action pour les lieux clos et les temporalités suspendues comme la recherche d'une forme d'abstraction spatio-temporelle propice à de telles licences poétiques. Le film d'action se déploie dans des marges spatiales (friches industrielles, monde virtuel, *building* ou bateau en perdition, fond des océans,...) qui sont aussi les marges de la narration et de la figuration, des portions du film où le spectaculaire l'emporte sur la logique narrative.



Figure 58 – Retroaction

La fragmentation du récit, associée à des temporalités alternative, trouve son aboutissement dans **Rétroaction** de Louis Morneau où chaque scène d'action est une boucle narrative sans influence sur l'écoulement linéaire du temps et du récit. Une jeune femme, Karen (Kylie Travis), est prise en autostop dans le désert par un couple dont l'homme (James Belushi) se révèle assez vite être un dangereux psychopathe qui abat sa compagne et menace l'héroïne. Celle-ci parvient à fuir et trouve refuge dans un laboratoire scientifique où elle déclenche malencontreusement une machine permettant de remonter de vingt minutes dans le passé. De retour avant le meurtre, elle tente de l'empêcher mais aggrave encore la situation et doit utiliser à plusieurs reprises la machine. Chacun de ses retours dans le passé est l'occasion d'une scène d'action (*gunfight*, poursuite en voiture) de plus en plus ample (au trio de base se greffent des policiers, une famille de vacanciers, le propriétaire d'un *diner* qui sont autant de victimes potentielles) et destructrice. A la fin du film, Karen parvient enfin à empêcher toutes ces morts, stopper le criminel et à recréer une temporalité dans laquelle il ne s'est rien passé. Les scènes d'action qui ont précédé n'ont eu aucune influence sur la réalité puisque nous étions dans autant d'univers parallèles qui ont été effacés. Au schéma de la grande forme deleuzienne (S1-A-S2) s'est substituée une forme S1-A-S1 : la seconde situation n'est pas

simplement semblable à la première¹²⁵, elle est celle-ci, exactement, comme si rien ne s'était encore passé. L'expansion des scènes d'action s'oppose ici clairement au récit comme suite linéaire et causale d'événements et la court-circuite par la répétition des morceaux de bravoure. Cette répétition se double d'un grossissement des péripéties qui, sur une base immuable (il s'agit toujours de la même situation), sont de plus en plus violentes et spectaculaires, selon une logique maniériste amenant à tirer profit de toutes les possibilités du fragment. Les paradoxes temporels de **Rétroaction** peuvent être analysés comme un commentaire sur la place de la scène d'action par rapport au récit : elle brise sa continuité temporelle, abstrait ses enjeux et l'amène dans une réalité fantasmée où tout est possible.



Figure 59 – Matrix

Lors du basculement dans la scène d'action, la représentation de l'espace est elle aussi soumise à des transformations. Dans le cinéma d'action, la continuité de l'espace et du temps est une illusion, ce que démontre **Matrix**. Les scènes d'action y prennent place dans un simulateur de réalité virtuelle où il est possible de tricher avec les lois de la physique, de se déplacer plus vite que les balles et de faire des bonds de plusieurs mètres de haut, voire de voler. Dans les deux épisodes suivants, les scènes d'action envahissent « le monde réel » (déjà, dans le premier opus, on assistait à une poursuite entre le vaisseau Nebuchadnezzar et les Sentinelles) mais selon des paramètres esthétiques contraires : alors que toute marque organique (sang, sueur, rouille, saleté...) est absente de la Matrice, elles sont très présentes dans le réel où la mise en scène et la chorégraphie de l'action dépendent cette fois-ci des lois réalistes de la physique. Au sein de la Matrice, les scènes de combat ont lieu dans des décors stéréotypés (dojo reproduisant un décor de film d'art martiaux, hall d'immeuble, toits, station de métro,...) non-reliés entre eux. Dans **Matrix Revolutions**, Néo est ainsi prisonnier d'une station de métro « fantôme », une marge de la Matrice de laquelle il ne peut sortir. Cette station n'est pas reliée au réseau général des transports et une seule rame, contrôlée par le

¹²⁵ Deleuze note bien l'existence d'une forme S-A-S lorsque l'action ne parvient pas à changer la situation, par exemple dans **Nanouk l'Esquimau** de Robert Flaherty (1922) où toutes les actions du personnage ne peuvent de toute façon pas changer le « milieu inébranlable » saisi par le documentariste (*op. cit.*, p.199). Mais entre la première situation et la seconde, du temps s'est néanmoins écoulé et de l'espace a été parcouru de façon irréversible, une narration a vu le jour, ce qu'annulent les voyages dans le temps de **Rétroaction**.

Mérovingien, peut y accéder. Lorsque Néo tente de sortir de la station en passant par le tunnel du métro, il se retrouve à l'entrée de la station, face à la sortie qu'il vient d'emprunter : cette portion du programme de la Matrice est une boucle, un espace tautologique où les lois conventionnelles de l'espace-temps ne s'appliquent pas, ont été remplacées par celles édictées par le conducteur de train lorsqu'il programmé ce lieu à sa convenance. Plus largement, la plupart des lieux de la Matrice sont ainsi déconnectés les uns des autres et régis par leurs propres lois.



Figure 60 - Matrix Reloaded



Figure 61 - Matrix Revolutions

Dans la série des **Matrix**, pour passer d'un décor à l'autre, les personnages, conscients de leur immatérialité de programme informatique, ne sont pas soumis à la nécessité de suivre des trajets réalistes : Néo s'envole pour fuir ses adversaires, les Agents se déplacent de corps en corps en prenant l'apparence des badauds, Trinity ou Morpheus se téléchargent dans tout lieu relié au réseau téléphonique. Durant la scène du sauvetage de Morpheus dans **Matrix**, on voit d'abord Néo et Trinity arriver dans le hall du bâtiment où ils se débarrassent des gardes qui leur bloquent le passage. Les deux héros prennent ensuite place dans l'ascenseur qu'ils font exploser et sont projetés à grande vitesse vers les étages. Passé un court intermède avec les Agents qui apprennent leur arrivée, on retrouve le duo en train de se battre sur le toit sans qu'on les ait vus y arriver. On a bien la sensation de leur déplacement (du hall au toit *via* la gaine de l'ascenseur) mais notre compréhension de l'espace reste fragmentaire, soumise aux positions des personnages. Dans la trilogie, les personnages ne se déplacent pas, ils sont toujours *déjà là* et ne font que des entrées volontiers théâtrales. Après la libération de Morpheus, on quitte les héros sur le toit pour les retrouver entrant dans une station de métro sans qu'ait été prise en compte la position dans l'espace des deux lieux et la possibilité même de les relier, alors que le trio est poursuivi par les Agents. Ces ruptures, récurrentes dans la série, ne correspondent pas seulement à une volonté des réalisateurs d'épurer l'action en édulcorant tout déplacement inutile : elles témoignent surtout de la liberté des personnages d'aller où bon leur semble dans un espace-temps magique dont ils contrôlent la structure. Dans **Matrix Reloaded**, la liberté de mouvement des personnages principaux dans le monde

virtuel est illustrée par décor représentant un long couloir dont chaque porte ouvre sur un lieu différent, en autant de raccourcis vers un élément de la Matrice. Dans le monde réel, les personnages sont par contraste soumis à de longs déplacements dans un espace contraignant de tunnels sans fins : tout le premier film se déroule durant un voyage du Nebuchadnezzar et, dans **Matrix Revolutions**, la survie de Zion dépend de l'arrivée des vaisseaux chargés de la protéger et retardés dans les conduits. L'organisation de la Matrice en programme informatique où tout communique pousse à son paroxysme la logique du réseau sur laquelle est fondée la représentation de la ville (et du monde) dans le film d'action¹²⁶. Dans un monde en réseau, les déplacements sont accélérés et fluidifiés, soumis aux exigences du spectaculaire.

Une seule exception à cette omission récurrente des liens spatio-temporelle au sein de la Matrice a lieu à la fin du premier film, lorsque Néo est poursuivi par les Agents à la sortie de la station de métro où il a vaincu une première fois l'Agent Smith. Néo traverse alors la ville en courant, d'abord guidé par Tank, son opérateur. Le labyrinthe de rues et de couloirs étroits dans lequel Néo évolue est un espace cohérent qui se découvre parallèlement à la progression linéaire du récit et qui contraste avec les coupes transversales d'espace-temps (les « portes de derrière » de **Matrix Reloaded**, visualisation métaphorique des raccourcis dont se servent les informaticiens pour atteindre un point précis de leur programme) utilisées jusqu'alors le personnage pour se déplacer. Cette poursuite est un moment-clé de **Matrix**, celui de la prise de conscience définitive de Néo de sa qualité d'Elu. Le héros effectue donc un parcours qui le fait passer du statut de victime poursuivie à celui de vainqueur du combat qui l'oppose aux Agents et qui surtout l'amène à prendre le contrôle de l'espace et du temps, ce que jusqu'alors il n'avait fait que de façon involontaire. Sa progression depuis le début du film est synthétisée en une scène d'action. La topographie de la poursuite place Néo dans un espace qu'il ne maîtrise pas, soumis à l'écoulement du récit qui est l'ordre de la Matrice. Néo apparaît désorienté, obligé de courir pour sauver sa vie dans des lieux qui lui sont inconnus, alors que pour l'attraper les Agents n'ont qu'à trouver la continuité de la Matrice et s'incarner dans les passants. Lorsque Néo jette son téléphone au cours de la poursuite, il prend enfin le contrôle de son existence, affirmant ainsi son individualité et sa supériorité : il a obéi à Morpheus tout au long du film mais, désormais, il se passe des directions que lui communique Tank par portable. Le couloir exigü dans lequel il livre son dernier combat contre les Agents figure le point de non-retour auquel il est arrivé : il doit vaincre ou disparaître. Dans le

¹²⁶ Voir seconde partie, B/ 2.

couloir, il ralentit le temps au point de rendre inefficaces les balles que les Agents tirent sur lui, et il modifie la configuration de l'espace, plongeant *au travers* du corps solide de l'Agent Smith et dilatant les murs du couloir qui apparaissent comme élastiques, repoussés par l'étendue des nouveaux pouvoirs de Néo. La Matrice est la copie presque conforme de notre réalité profane, un espace-temps linéaire et contraignant semblable à celui dans lequel prennent place les récits cinématographiques et romanesques. Pour quelques élus, elle est un monde magique dont les règles peuvent être « *enfreintes* » ou « *violées* » (selon les propres termes de Morpheus auparavant). Ces infractions sont la base même du spectaculaire en ce qu'il prend place dans un univers parallèle au monde du récit dont il peut altérer la représentation.



Figure 62 – Matrix

Au même titre que les décors de la Matrice, le carrefour auquel a lieu la séquence de l'avion dans **La Mort aux trousses** est un lieu déconnecté dans lequel on arrive et que l'on quitte par un fondu-enchaîné. La nature immatérielle de l'image produite par le fondu-enchaîné (un entre-deux des images) transmet l'impression d'entrer dans un monde parallèle, une boucle temporelle, ou en tout cas une marge du récit qui est celle de la scène d'action. Cette non-continuité de l'espace-temps renforce le caractère arbitraire de la scène d'action : elle apparaît comme un fragment détaché du reste du récit, séparé de sa continuité par un ensemble de faux-raccords spatiaux mais aussi logiques ou visuels, de rupture de ton et de changements esthétiques de l'ordre de ceux que nous avons pu observer chez Tony Scott. La scène d'action peut débiter brutalement, par l'intrusion dans le champ d'un élément qui fait basculer de façon inattendue la situation dans l'action, à l'image de ce gigantesque requin qui, dans **Peur bleue** de Renny Harlin (1999) surgit d'un bassin situé derrière le personnage de Samuel L. Jackson et le croque. La tempête succède au calme, l'action à la narration et on assiste au passage surprise d'un mode de narration à un autre. Dans l'horreur (**Prison**, 1988, **L'Exorciste : au commencement**, 2004) comme dans ses films d'action, « *Renny Harlin s'est rendu spécialiste de ces entreprises énormes, faites de blocs autonomes : il travaille davantage la séquence que l'ensemble, et compose ses fragments comme des puzzles, où les*

personnages sont des accessoires de la scène d'action. »¹²⁷. Cette fragmentation, trouve chez Harlin son aboutissement dans **12 Rounds** (2009), film construit sur le principe de jeu de piste (emprunté à **Une journée en enfer**) où un policier doit passer douze dangereuses épreuves qui ont été disséminées à son attention dans la Nouvelle Orléans. Ce traitement du récit par « *blocs autonomes* » annule toute progression narrative qui se trouve limitée à quelques séquences explicatives reliant les coups d'éclat.

De façon tout aussi arbitraire, au début de **L'Arme fatale 2**, un hélicoptère surgit par surprise au milieu d'une poursuite en voiture et se met à tirer sur les officiers Riggs et Murtaugh (Danny Glover). L'apparition de cet hélicoptère – descendant direct de l'avion sulfateur de **La Mort aux trousses** – ne repose pas sur l'attente mise en scène par Hitchcock mais sur un effet de surprise visant à stupéfier le spectateur : le surgissement d'un tel véhicule dans un cadre urbain surprend et relance la tension de la poursuite. L'apparition de l'hélicoptère ne répond à aucune norme logique (personne ne l'a vu ni entendu arriver), aucune incidence sur la menée du récit (nous sommes au début du film et rien n'a encore percé sur celui-ci) : elle a simplement valeur d'intensif, au même titre que celui qui apparaît de façon tout aussi soudaine dans **Demain ne meurt jamais** (Roger Spootiswoode, 1997) pour poursuivre James Bond (Pierce Brosnan) et Wai Lin (Michelle Yeoh) dans les rues de Saïgon. Dans **L'Épreuve de force**, le couple de héros en moto devait déjà échapper à un hélicoptère surgi de nulle part. La scène débute par un cadre simple : le policier Ben Shockley (Clint Eastwood) téléphone d'une cabine, son visage cadré en gros plan. Dans le fond de ce cadre vide, apparaît doucement l'hélicoptère qui n'est pas encore connoté comme une menace. Le plan suivant isole l'hélicoptère en gros plan, souligne cette fois-ci sa présence. Le troisième plan est une image embarquée depuis le cockpit de l'hélicoptère, du point de vue d'un homme qui tire au fusil sur Shockley. L'identité de ce personnage et ses motivations n'ont pas besoin d'être développées : il s'agit, comme l'explique laconiquement Shockley, des « *copains de Blakelock* » (le policier corrompu qui veut leur mort), dont la seule fonction est de poursuivre les héros et de déclencher régulièrement une scène d'action, de faire basculer le quotidien dans le spectaculaire. Peu importe qui conduit cet hélicoptère et pourquoi, il ne s'agit que de figurants sans visages : le véhicule est une menace abstraite, arbitraire, un accessoire de plus dans l'arsenal spectaculaire du film. Ce type d'apparition exige du spectateur une suspension de son incrédulité. Le film envoie des signes au spectateur quant à sa nature générique : le spectateur sait alors qu'il regarde un film d'action et que, dès

¹²⁷ Pierre Berthomieu, **Le Cinéma hollywoodien, Le temps du renouveau**, Paris, Nathan, Cinéma 128, mai 2003, p.56.

lors que la narration bascule dans l'action, tout peut arriver, et cela que le passage dans l'action se fasse sur le mode de la rupture ou du glissement, qu'il soit justifié de façon réaliste ou totalement arbitraire.



Figure 63 - L'Arme Fatale 2



Figure 64 - L'Epreuve de force



Figure 65 - Demain ne meurt jamais

Ce basculement n'est pas propre au film d'action : un même contraste existe entre les moments de calme et ceux dédiés aux apparitions monstrueuses dans un film d'horreur ou, dans un film historique, entre une scène intimiste et une scène de bataille. C'est qu'au-delà de leurs différences génériques, tous ces types de films reposent sur un même mode figuratif et narratif, une même façon de faire les films, d'envisager l'art : le spectaculaire. Les différents genres liés à la représentation spectaculaire semblent tous reposer sur le dédoublement entre récit et spectacle que nous avons déjà observé.

La séquence d'action comme rupture logique, narrative et spatio-temporelle touche à son point limite lorsqu'elle se présente pour elle-même, en dehors de toute base narrative, par exemple les introductions *in media res* des films de la série des **James Bond**. Chaque épisode débute par une scène d'action dont on ne connaît ni les tenants ni les aboutissants et qui vaut donc pour elle-même (au début de **Rien que pour vos yeux** [John Glen, 1981] Bond affronte son ennemi juré Blofeld, laissé pour mort dix ans plus tôt dans **Les Diamants sont éternels** et qui n'apparaît nulle part ailleurs dans le film, pas plus que le SPECTRE qu'il dirige). Parfois liée à l'intrigue encore en gestation du film à venir (de façon exemplaire dans **GoldenEye** ou **Meurs un autre jour** où sont présentés ceux qui seront les méchants de l'épisode), la scène introductrice ne perd pas pour autant son caractère arbitraire de jubilation immédiate. Ces pré-génériques ont pour fonction de présenter Bond par ce qui le définit le mieux, c'est-à-dire l'action¹²⁸ et contredisent donc le point de vue selon lequel « *si l'on connaît les problèmes personnels du héros, ses désirs, ses pensées (au point que l'on arrive à s'identifier à lui), il est évident que ce qui lui arrive nous touche beaucoup plus que si l'on en*

¹²⁸ Habituellement dévolue à une scène d'action, la séquence pré-générique connaît avec le temps quelques variations. **Vivre et laisser mourir** débute ainsi non pas par une scène d'action mais par une longue séquence de vaudeville introduisant un nouvel interprète, Roger Moore, dont le jeu développera justement l'aspect de séducteur décontracté du personnage.

ignore tout »¹²⁹. A l'opposé de cette conception psychologisante de la narration et de l'identification, les prégénériques spectaculaires des **James Bond** proposent au spectateur de participer à la scène d'action comme fragment antérieur à la narration (le film n'a encore pas vraiment débuté), expérience physique et plastique où le récit se fait en acte plutôt qu'en parole. Dans un récit en acte, « *les personnages n'agissent pas pour imiter des caractères mais ils reçoivent leurs caractères par surcroît et en raison de leurs actions ; de sorte que les actes et la fable sont la fin de la tragédie [que nous entendrons au sens large de : récit en acte]; et c'est la fin qui en toute chose est la principale* »¹³⁰. Le récit découle de l'action et non l'inverse.

Imaginons une autre ouverture aux **Aventuriers de l'arche perdue** où l'on présenterait le personnage d'Indiana Jones (Harrison Ford) de façon plus linéaire et littéraire, pour lui donner des « *désirs* », des « *pensées* » et des « *problèmes personnels* » (pour reprendre les termes de Luc Moullet). Nous le verrions (ce que montrera la suite du film) donner un cours d'archéologie à ses élèves dans le cadre conventionnel d'une université américaine, être contacté pour partir à la recherche d'un objet fabuleux, faire ses valises, dire adieu à ses amis..., avant de plonger enfin dans ce qui constitue le cœur du film, c'est-à-dire ses aventures dans la jungle amazonienne, au Tibet, en Egypte et les diverses épreuves qu'il y devra surmonter. Une présentation « calme » du personnage, si elle est cohérente avec une approche privilégiant le réalisme psychologique, est contraire au film d'action dans lequel le personnage se définit d'abord par ses actes, son comportement dans l'action. Si Spielberg prend soin de différencier – par son costume (fouet, chapeau, veste en cuir), sa figuration (l'ombre de sa silhouette projetée sur le décor) et jusque dans son nom – le professeur Henri Jones Jr de l'aventurier Indiana Jones, c'est pour insister sur la dichotomie entre le film d'action et « la réalité » (ce qui est donné comme réalité dans le cadre diégétique du film). Présenter d'abord l'aventurier, c'est établir sa prééminence sur son autre identité. Dans la séquence d'ouverture des **Aventuriers de l'arche perdue**, Indiana Jones apparaît d'abord comme une ombre menaçante et mystérieuse à la tête d'une troupe d'indigènes dépenaillés dont il se fait respecter à coup de fouet. Il n'est alors pas bien différent du chasseur de trésor mercenaire qu'il affronte, encore enfant, au début d'**Indiana Jones et la dernière croisade** (Steven Spielberg, 1989). Ce n'est qu'au fur et à mesure de la scène d'ouverture et des victoires de Jones sur les divers pièges du temple que l'on découvre sa stature héroïque et positive. Elle sera ensuite confirmée par les scènes qui le montrent en professeur maladroit.

¹²⁹ Moullet Luc, *op. cit.*, p.48.

¹³⁰ Aristote, **Poétique**, Paris, Les Belles Lettres, texte et traduction de J. Hardy, 1932, p.38.

Placer celles-ci au début du film pour présenter d'emblée les tenants et les aboutissants du personnage aurait donné une grille de lecture préétablie au spectateur au lieu de le laisser lever l'ambiguïté première du personnage par la seule analyse de ses actes. Le behaviorisme de la scène d'action fait se définir le personnage par ses actes et la narration découle donc naturellement des configurations spectaculaires.

Le film d'action repose donc sur la juxtaposition de deux états : le repos et l'action, le narratif et le spectaculaire. Cette dichotomie se retrouve dans la nature de ses héros. Il s'agit bien souvent d'individus doubles qui abandonnent leur identité profane pour prendre une stature extraordinaire lors du basculement occasionné par la scène d'action.

Dans **Kill Bill volume 2** (2003) Quentin Tarantino fait parcourir le chemin inverse à son héroïne : de tueuse à gage dont les exploits dans le premier film (un combat à quatre-vingt-huit contre une au Japon) ont atteint une stature légendaire, Beatrix Kiddo (Uma Thurman) redevient une mère de famille attentionnée. Autre combattant expérimenté, Bill (David Carradine) ne se sert plus de son couteau que pour préparer un sandwich moelleux à leur petite fille.

Dans **Au Revoir à jamais**, une mère de famille amnésique se souvient d'avoir été une tueuse professionnelle. Le film de Renny Harlin met en fiction une idée presque théorique : comment transfigurer un personnage profane en héros de film d'action, en l'émanation d'un univers fictionnel ? Comment créer et filmer un héros d'action ? Le film est structuré en deux parties distinctes : dans la première, Samantha Caine retrouve peu à peu la mémoire mais est encore soumise à des forces qu'elle ne contrôle pas (ses réminiscences, le piège que lui tendent ses anciens employeurs à la ferme et dans lequel elle plonge aveuglément). A la fin de la scène de la ferme, Harlin opère un renversement stylistique en faisant apparaître Samantha, filmée du point de vue d'un Mitch Hennessey (Samuel L. Jackson) sans défense, en contre-plongée, nimbée d'une lumière aveuglante qui souligne sa stature héroïque et sa position de libératrice pour le détective prisonnier. La seconde partie du film peut commencer et Samantha se métamorphoser en Charly Baltimore, son exacte opposée : les cheveux courts et teints, le maquillage voyant, Charly est une femme arrogante, cynique et cruelle, qui boit et fume comme un homme, dégageant une réelle tension sexuelle (la scène de la douche – où se cristallise la transformation – et la façon dont elle arrache le pansement d'Hennessey). Plus tôt, Harlin avait opposé les deux femmes au travers d'un miroir, durant une scène de rêve baroque. A ce moment du film, Samantha Caine passe littéralement de l'autre côté du miroir (son reflet change par un effet de volet) : elle se transforme en super-héroïne et entraîne

Henessey avec elle du côté de la fiction (il voit lui aussi son image inversée dans un miroir). Ils évoluent désormais dans un monde tout entier dédié à l'action maniériste, rempli d'armes lourdes, de costumes stylisés et archétypaux (jogging noir-espion pour Charly, pull vert et pantalon à carreaux pour Henessey, tenue échappée d'un film de *blaxploitation*) et de musique pop écoutée à plein volume.



Figure 66 - Au Revoir à Jamais

Paul Kersey (Charles Bronson) est dans **Un justicier dans la ville** un architecte qui après la mort de sa femme décide de nettoyer *manu militari* sa ville de la criminalité. A la fin du premier film de la série, Kersey, assis dans un aéroport, tend son index en direction d'un groupe de fauteurs de troubles mais aussi vers l'objectif de la caméra et mime un coup de feu qui, à l'image de celui qui ouvrirait **Magnum Force** de Ted Post l'année précédente, semble surtout destiné au spectateur. Ce faisant, Kersey est clairement présenté comme une menace, y compris les spectateurs innocents. Il atteint surtout ainsi une dimension symbolique (il n'a même plus besoin d'une arme pour menacer), incarnant à lui seul le principe de justice personnelle. Le film se clôt sur cette pose signifiante qui assoit le passage de Kersey du statut de personnage « réaliste », au parcours et aux motivations explicites, ancré dans un univers sordide mais encore crédible, à celui d'icône du cinéma d'action, forme vide revenant de film en film (cinq épisodes de 1974 à 1994) pour effectuer toujours la même mission. Dans le second film, Paul Kersey reprend du service après le meurtre de sa fille (encore traumatisée par le viol subi dans le premier épisode). Pour éviter les soupçons de la police, il se crée une seconde identité nocturne, un *alias* de prolétaire anonyme, louant une chambre dans un quartier populaire qui lui sert de base pour les expéditions punitives. Ce comportement schizophrène s'apparente à celui d'un super-(anti-) héros type Batman. Kersey change d'apparence (il troque son costume trois pièces d'architecte contre une vieille veste et un bonnet) et mène une double vie nocturne qui interfère (en particulier du point de vue amoureux) avec son quotidien officiel. Le personnage se dédouble, son avatar étant dévolu à la lutte contre le crime dans un univers qui tient plus du cauchemar peuplé de noirs éructants et menaçants que du constat réaliste sur la criminalité urbaine.



Figure 67 - Un justicier dans la ville



Figure 68 - Un justicier dans la ville 2



Dans **Over the top**, Lincoln Hawk (Sylvester Stallone) est un routier sympa mais aussi un champion de bras de fer, le passage d'un état à l'autre étant illustré par le changement de son couvre-chef : *« En fait, quand je tourne ma casquette, c'est comme si j'appuyais sur un bouton. Et quand c'est fait, je me sens comme un autre homme. Je sais pas, j'ai l'impression d'être un camion, une machine »*.

Rambo a popularisé l'image d'un vétéran utilisant ses capacités militaires pour sauver sa vie dans un autre contexte que celui de la guerre. Cette militarisation du citoyen moyen repose aussi sur la double nature du héros de film d'action dont l'instinct de combattant fait retour en situation de crise, qu'il soit vétéran du Viêt Nam (**Rambo**, Chuck Norris dans **Le Commando des tigres noirs** [Ted Post, 1978]), de la première guerre en Irak (**Tolérance zéro** de Kevin Bray en 2004 avec Dwayne « The Rock » Johnson, *remake* de **Justice sauvage** de Phil Karlson, 1973) ou ancien commando (Arnold Schwarzenegger dans **Commando**, Steven Seagal, le cuisinier-ninja de **Piège en haute mer** [Andrew Davis, 1992] et **Piège à grande vitesse** [Geoff Murphy, 1995]). Dans **L'Arme fatale**, Martin Riggs est policier mais aussi ancien du Viêt Nam, ce qui explique en partie la différence de ses méthodes avec celles de ses collègues.

Mais John McClane, dans **Piège de cristal** est avant tout un homme sans qualités, un policier fatigué qui se révèle un héros dans le feu de l'action. La dialectique entre le quotidien et le spectaculaire trouve là une nouvelle illustration : le héros d'action n'est plus seulement un individu hors-norme (ancien militaire, agent secret...), même revenu à la vie civile, mais tout homme chez qui se manifeste un instinct de survie assez fort pour surmonter ces épreuves. Après avoir illustré l'impuissance de militaires équipés et entraînés face à une menace qui les dépasse en sauvagerie (**Predator**), John McTiernan démontre dans **Piège de cristal** que chacun peut devenir un héros de film d'action si la situation l'exige : le tacticien Jack Ryan qui devient un homme de terrain dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, le petit garçon cinéphile dans **Last Action Hero**, le boutiquier de Harlem qui accompagne McClane dans **Une journée en enfer**, le poète arabe du **Treizième Guerrier**. Les films de McTiernan

reposent toujours sur l'apprentissage par les personnages de ces qualités héroïques, leur glissement progressif vers la maîtrise de l'action.



Figure 69 - Piège de cristal

D'autres films présentent leurs héros doubles sur le seul mode de la rupture, ce qui ne fait que souligner le caractère improbable des situations. Dans **58 minutes pour vivre**, John McClane n'est plus le policier débrouillard qui nous est présenté dans *Piège de cristal* mais un combattant chevronné capable de manier tous types d'armes et de conduire une moto-neige. Dans **Mort subite**, le pompier interprété par Jean-Claude Van Damme se met subitement à faire des arts martiaux lorsqu'il doit affronter des preneurs d'otage, et ce sans que rien ne vienne le justifier (alors que même le cuisinier de **Piège en haute mer** expliquait son passé militaire). Darren McCord fait du kung-fu parce que le public sait que son interprète, Van Damme, est un maître des arts martiaux sur pellicule et cela suffit au film. Le personnage se nourrit des attentes du public quant à son interprète : les capacités de pilote de Steve McQueen justifient la présence d'une scène de course-poursuite dans **Bullitt** (et, sous la forme d'un renversement humoristique, le fait que son personnage soit incapable de tenir un volant dans **Le Chasseur** [Buzz Kulik, 1980]). Ce jeu avec l'image extra-diégétique de l'acteur renforce l'indépendance de ce type de scènes.

Il faut sans doute voir dans le Zorro avec Douglas Fairbanks (**La Marque de Zorro**, Fred Niblo, 1920) l'ancêtre de tous ces personnages dédoublés du cinéma d'action contemporain. Le personnage de Zorro est, de l'aveu de bien des créateurs de *comics*, un modèle pour la double identité des super-héros. Le héros est double, alternativement un personnage inoffensif, inclus dans une narration romanesque, et un vengeur bondissant et masqué qui participe aux scènes d'action. Le thème du déguisement et du double revient régulièrement chez Fairbanks : dans **Le Pirate noir** (Albert Parker, 1926), il est un jeune noble devenu pirate pour assouvir sa vengeance et, dans **Robin des bois** (Allan Dwan, 1922), il est d'abord chevalier avant d'enfiler le costume du célèbre rebelle.

Le dédoublement est soit inscrit dans la nature du héros (Superman) ou est rendu nécessaire par la situation (John McClane). Reste à savoir qui est la véritable identité et qui

est l'*alias*, comme l'explique David Carradine à la fin de **Kill Bill volume 2**. Bill remarque que, contrairement aux autres super-héros qui sont d'abord des êtres humains avant de se transformer, Superman est la véritable identité de l'extraterrestre Kal-El alors que Clark Kent, le frêle humain, est une mascarade destinée à tromper les terriens. Chez lui, les super-pouvoirs sont premiers et l'identité humaine seconde : le déguisement de Superman, ce n'est pas sa cape rouge mais bien son costume trois pièces et ses lunettes qui nous semblent pourtant des plus communs. Bill cherche à démontrer à son auditrice, Béatrix Kiddo, qu'elle est fondamentalement une tueuse professionnelle et que toute tentative de sa part pour vivre une autre vie (se marier, avoir un enfant), ne saurait être qu'une mascarade vouée à l'échec. L'essence du personnage d'action est-elle dans son identité profane, du côté du récit, ou bien dans le dépassement de cette identité qui se découvre dans la scène d'action ? Si le héros d'action est d'abord un individu comme les autres susceptible de sortir de lui-même et de se dépasser dans le cadre de la scène d'action, alors il apparaît que celle-ci est intégrée et soumise au récit. Si, comme les pouvoirs de Superman, la scène d'action est première et fondatrice, alors le récit qui l'englobe n'est qu'une mascarade pour justifier aux yeux du public la présence du spectaculaire, un déguisement qui ne trompe personne, comme celui de Clark Kent. La réponse reste ambiguë¹³¹. Béatrix Kiddo (*alias* La Mariée, *alias* Black Mamba) finit par se venger de Bill et confirme ainsi sa nature de tueuse impitoyable. Pourtant, tout comme Charly Baltimore à la fin d'**Au Revoir à jamais**, elle réussit à synthétiser ses deux personnalités, retrouve aussi sa fille et s'en va au loin avec elle, affirmant l'importance de son instinct maternel et sa volonté de vivre hors du cadre du film d'action, des artifices du cinéma.

Dans **Miami Vice** (2006) Michael Mann œuvre à brouiller, voire annuler ce clivage identitaire. Prenant pour héros des policiers infiltrés, personnages se prêtant particulièrement à une approche en miroir, il les montre comme des figures certes énigmatiques mais d'une seule pièce : en état d'alerte perpétuel, Sonny Crockett (Colin Farrell) et Ricardo Tubbs (Jamie Foxx) ne jouent pas un rôle face aux trafiquants de drogue pour redevenir eux-mêmes ensuite. Ils sont égaux à eux-mêmes, continuellement et leur vie dépend de la conviction qu'ils dégagent : « *Miami Vice ne pose pas le problème moral de l'effacement des frontières entre le bien et le mal mais le problème esthétique de la suppression de toute différence visible*

¹³¹ Analysant une séquence de transformation du héros dans **Superman 3**, Pia Pandelakis constate justement que le moment exact où Clark Kent « devient » Superman est indécidable à l'œil nu, n'est jamais souligné par la mise en scène : « *l'intervalle entre normalité et héroïsme [apparaît] comme le lieu d'un indécidable.* » (« *Petits arrangements avec la normalité. De Superman à Incassable* », Claude Forest [dir.], **Théorème** n°23 : « *Du héros aux super héros. Mutations cinématographiques* », Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2009, p.214).

entre un flic et son ennemi »¹³². Dans sa mise en scène, Mann ne fait pas plus de distinction entre les identités qu'entre l'action et le récit, ou le jour et la nuit (dans le monde multipolaire où s'inscrit le film, il fait de toute façon toujours jour quelque part et seules les lunettes de soleil que portent les personnages signalent qu'ils ont conscience que le soleil brille au-dessus d'eux) : tout se déroule ici et maintenant, dans un perpétuel flux tendu. On constate que le film de Mann ne suit pas plus le principe de la double identité des héros que celui de la discontinuité de la scène d'action par rapport à la narration. Le récit présente les scènes spectaculaires comme une nécessité, partie intégrante de la mission des deux policiers (faire passer de la drogue en fraude par avion, libérer un otage,...). Dans **Piège de cristal**, on observe une transformation visible du jeu de Bruce Willis et de la mise en scène de McTiernan au moment où le film bascule dans l'action avec l'intrusion des terroristes dans l'immeuble. Au premier coup de feu entendu, le policier fatigué par un voyage en avion et une dispute conjugale se mue en un être félin aux sens aux aguets, se déplaçant rapidement sur la pointe des pieds, suivi par de rapides travellings. Dans **Miami Vice**, Mann travaille au contraire à rendre insensible la transition formelle entre l'état « au repos » et l'état « en action » des personnages, si tant est que la différence entre ces deux états existe encore : dans la scène de la discothèque qui ouvre le film, Sonny et Rico brisent les doigts et les chevilles de leurs adversaires tout en continuant à marcher au milieu des danseurs, de façon si naturelle que personne autour d'eux ne remarque qu'une scène d'action est en cours.

Outre ces discontinuités spatio-temporelles et psychologiques, le basculement d'une scène narrative à une scène d'action est d'abord perceptible dans les films d'action au niveau stylistique.

Les personnages ne sont plus caractérisés par leur psychologie et leurs paroles mais par leurs actes, si bien que sur la piste son, la musique ou les bruitages l'emportent soudainement sur les dialogues, réduits au minimum.

A l'image, la caméra devient plus mobile, le montage plus rapide et les échelles de plan se succèdent de façon dynamique. Mieux, dans **The Dark Knight** (2008), le réalisateur Christopher Nolan a décidé de tourner certaines séquences en utilisant des caméras au format de prise de vue Imax (avec une pellicule 70 mm à 15 perforations¹³³), en vue de leur

¹³² Cyril Neyrat, « *Très haute définition* ». **Cahiers du cinéma** n°615, septembre 2006, p.24-25.

¹³³ Depuis 2010, les projecteurs 7000 watts des salles Imax sont progressivement remplacés par des projecteurs numériques 2K ou 4K.

projection sur des écrans de 400 à 700 mètres carrés des salles équipées¹³⁴. Les moments spectaculaires (scènes d'action mais aussi plans d'ensemble sur les paysages) font donc d'autant plus saillie dans la continuité narrative du film¹³⁵ que leur mode de projection change, ainsi que leur format : alors que les séquences narratives « traditionnelles » sont au format CinemaScope et projetées seulement sur une faible portion de l'écran de la salle Imax, les images spectaculaires, d'une meilleure définition et à un format proche du carré (1 :1.48), le remplissent soudainement et complètement.



Figure 70 - The Dark Knight et Avatar : la différence entre le format Imax et la projection standard

Le spectaculaire est pensé comme une donnée autonome, abstraite de la continuité romanesque de la narration, développant en parallèle du récit des approches esthétiques et dramaturgiques qui lui sont propres. La mise en scène de plusieurs films de Tony Scott (**Ennemi d'État**, **Man on Fire** [2004] et **Domino**) repose ainsi sur la juxtaposition de deux régimes d'image, de deux types de mise en scène. Le premier niveau est « neutre », c'est celui des images du quotidien, de la diégèse du film. Le second régime d'image est celui dévolu aux scènes d'action violente et cherche à transcrire les sensations de personnages au cœur du chaos (désorientation, peur, hystérie,...) au travers d'accélération, d'ellipses et d'une saturation des couleurs. Il s'agit pour Scott de filmer une « *réalité exacerbée* »¹³⁶ qui

¹³⁴ Sur l'importance des évolutions technique sur les formes spectaculaires, voir plus loin, 1ère partie, B/ 2.

Sur l'histoire de l'Imax Corporation et ses techniques, voir Valérie Peseux, **La projection grand spectacle, du Cinérama à l'Omnimax**, Paris, Dujarric, 2004, p.189-202.

¹³⁵ C'est le lot des innovations techniques, souvent lourdes et coûteuses, d'apparaître d'abord sur une forme parcellaire : dans **Le Chanteur de Jazz** (Alan Crosland, 1927), les séquences parlées chantées qui ont fait l'importance historique du film alternent avec des séquences muettes plus conventionnelles.

¹³⁶ Selon la propre expression de Tony Scott sur le commentaire audio du DVD de **Man on Fire** (Twentieth Century Fox Home Entertainment).

s'emballe et glisse vers la folie meurtrière en même tant que l'abstraction formelle. Les scènes d'ouverture de chaque film représentent la matrice formelle de ce qui va suivre.

Ennemi d'État débute au petit matin dans un parc désert dont le calme trompeur contraste avec l'importance des enjeux politiques et moraux qui s'y jouent. La scène s'achève par une explosion de violence, le meurtre de sang froid d'un sénateur. Par contraste, le générique propose un autre régime d'images, frénétique, lié au monde de la surveillance généralisée auquel va se heurter le héros, et qui sera celui des scènes d'action du film. Ce régime d'images, qui traduit la puissance panoptique de la N.S.A., est celui de la surcharge visuelle et sonore dans le montage heurté d'un très grand nombre de plans, la juxtaposition des signes visuels et des sources visuelles : image vidéo granuleuse de diverses caméras de surveillance aux couleurs désaturées contre image argentique des travellings aériens circulaires autour des lieux symboliques du pouvoir américains (le Capitole et son obélisque, le Pentagone...). Ces mouvements circulaires dénoncent déjà la nature centralisée du pouvoir auquel va se heurter Robert Clayton Dean (Will Smith) et contrastent plastiquement avec la planéité des plans en plongée sur un tissu urbain qui dessine une toile d'araignée, un réseau d'informations dans lequel va être pris le personnage. La suite du film va de même jouer sur les ruptures esthétiques et décliner les tropes venus de ces deux séquences, le calme trompeur (la scène dans le parc) et la perte de contrôle du défilement de l'image (le générique). Les motifs établis par le générique (la vitesse effrénée de l'enchaînement des plans comme traduction du thème du contrôle de l'image et de la mondialisation de la surveillance ; le contraste entre images planes en longue focale et amples mouvements d'appareil circulaires...) contiennent en germe l'esthétique qui sera celle des scènes d'action de tout le film.



Figure 71 - Ennemi d'Etat

Man on Fire s'ouvre sur un enlèvement filmé du point de vue des victimes qui permet d'explicitier ce qui arrivera par la suite à la petite Pita (Dakota Fanning) et à son garde du corps John Creasy (Denzel Washington). Cette saynète introductive s'inspire d'un cas réel et se pose donc comme un exercice documentaire. Elle est pourtant filmée avec une multitude d'effets visuels très marqués : alternance d'arrêts sur image et d'accélération, superposition

d'images, filtres colorés et flashes lumineux, musique synthétique surmixée... C'est ce régime d'images violent, caractéristique du cinéma de Tony Scott, qui ouvre le film et qui ne va cesser de s'étendre au fur et à mesure que Creasy s'enfonce dans une folie vengeresse. Plus le film progresse et plus la mise en image est gagnée par un affolement généralisé de ses principes (découpage, montage, chromatisme, cohérence sonore) qui correspond à la psyché tourmentée de John Creasy : l'expression de l'état intérieur du personnage n'est plus le fait de la mise en scène narrative mais celui de la mise en scène spectaculaire.



Figure 72 - Man on Fire

La séquence matricielle de **Domino** est celle où l'héroïne (Keira Knightley) est interrogée par une psychologue du F.B.I. (Lucy Liu) dans une atmosphère enfumée et trouble où se télescopent de façon anarchique des couleurs crues (avec une dominante de vert, de jaune et de rouge – couleur du sang autant que celle du rouge à lèvres). Dans les *flash-back* illustrant le récit que Domino Harvey fait à son gardien (récit qui constitue le corps du film) ces couleurs vont être omniprésentes et évoluer en totale liberté d'un plan à l'autre, reflet là encore de la contamination du réel par la subjectivité de l'héroïne qui déforme son récit à loisir. Faisant suite à cette ouverture, le générique du film est illustré d'images provenant de séquences à venir : tout est déjà là, mélangé dans la mémoire embrumée de Domino, et le film va consister en une relative mise en ordre de ses pensées. L'image est dans une relation de dépendance avec la voix *off* de l'héroïne qui traduit ses pensées : certaines des phrases qu'elles prononcent, de même que les noms des personnages qu'elle présente, s'affichent à l'écran au fur et à mesure qu'elle les dit. La narration du film suit les pensées de Domino qui vagabondent dès le début du film de l'important (la présentation des différents personnages et du « coup » dans lequel ils ont été impliqués) au futile (« *Un jour, notre chauffeur a mangé un chat* »). Plus encore que dans **Man on Fire**, la distinction entre les deux régimes d'image et entre scènes d'action spectaculaires et scènes narratives est confuse

Posé d'emblée comme un récit subjectif, la recreation fantasmagorique de la biographie d'un personnage réel mais improbable (le texte introducteur nous précise qu'il s'agit d'une « *histoire vraie... enfin presque* »), **Domino** travaille à décroquer ce qui pouvait encore l'être dans les films précédents de Scott. La confusion entre réalité et fiction, entre récit et

spectaculaire, touche son paroxysme lorsque les chasseurs de prime (personnages réels mais réinterprétés par des stars hollywoodiennes dans le cadre du film de fiction que nous sommes en train de regarder) croisent d'anciennes icônes de la télé (les acteurs du *soap opera* adolescent **Beverly Hills 90210**), figures bien réelles, acteurs jouant leur propre rôle mais jugés à l'aune de celui qu'ils interprétaient dans une fiction. De même, le réalisateur fait se rejoindre par un raccord une scène d'église et un défilé de mode, les icônes de la religion et celles de la mode, top-modèles faites « à l'image de Dieu » selon les propres mots de l'héroïne. Dans la psyché *pop* de Domino Harvey, réalité et fiction se confondent dans un maelström d'images mêlant film d'action, télévision et religion, tous de grands pourvoyeurs d'icônes, c'est-à-dire d'images. Les scènes d'action sont présentées par Tony Scott comme une mutation du réel et de sa mise en image, tous les deux portés à ébullition. L'assaut de la planque d'un gang de latinos par les chasseurs de prime aboutit d'abord à une fusillade violente qui se révèle avoir été imaginée par Domino. Pour Tony Scott, la scène d'action est un fantasme, un possible parmi tant d'autres, d'ailleurs à peine moins improbable que la seconde solution, bien réelle celle-ci (la jeune femme calme les *gangstas* en effectuant une *lap dance*).

Filmées comme des émanations de l'esprit de l'héroïne, les scènes d'action de **Domino** répondent bien à l'idée énoncée par Jean-Pierre Esquenazi du spectaculaire comme « *série non-linéaire de fragments temporels* » : les scènes d'action sont autant de fantasmes juxtaposés de façon anarchique à partir d'un point fixe (le bureau où est interrogée l'héroïne) et dont la seule finalité semble être de nous éblouir.

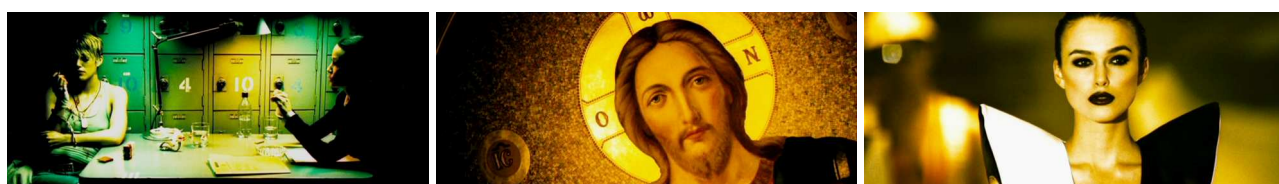


Figure 73 – Domino

Accentuant la dichotomie entre d'une part la narration et d'autre part la scène d'action perçue comme élément exogène, la division du travail veut que la scène d'action soit souvent tournée par un réalisateur de seconde équipe (qui, dans les films d'art martiaux comme dans les comédies musicales n'est souvent nul autre que le chorégraphe) qui, s'il agit selon les directives du réalisateur, n'en est pas moins un spécialiste qui vient le décharger d'une partie de son travail. La conception des séquences d'action a lieu en amont du tournage proprement dit (parfois même avant que le réalisateur « officiel » du film ait été engagé) et surtout se

déroule en parallèle de celui-ci. Le réalisateur de seconde équipe est associé à des opérateurs spécialisés dans les techniques du spectaculaire (mouvements de caméra, effets spéciaux...) ainsi que parfois à un monteur spécialisé dans les scènes d'action, qui travaille en parallèle du monteur des scènes dramatiques. Le travail du chef cascadeur remplace en partie la direction d'acteur. Les fonctions se dédoublent, comme pour montrer la double nature du film.

L'opposition entre continuité du récit et scène d'action spectaculaire tendrait à réduire l'importance de celle-ci, à n'en faire qu'une coûteuse valeur ajoutée. Si la mise en œuvre d'une scène d'action nécessite tant de compétences techniques particulières, peut-elle se passer de la vision du cinéaste au profit des efforts industriels d'une équipe de techniciens spécialisés ? La réalisation d'un film d'action doit-elle se fonder uniquement sur l'ampleur du budget investi en pyrotechnie et en innovations technologiques, restant une forme de cinéma en marge de la norme narrative ?

Si les films d'action ne sont qu'une succession de fragments spectaculaires, alors pourquoi ne sont-ils pas entièrement mis en scène par le réalisateur de seconde équipe ? Un point sur les carrières de plusieurs techniciens spécialisés démontre que le passage de la seconde à la première équipe est plus difficile que l'on aurait pu le penser. On constate en effet un décalage de valeur entre les œuvres auxquelles ces techniciens ont participé et leurs propres réalisations. Cela nous permet d'affirmer les meilleurs films d'action hollywoodiens, quand bien même ils ont été réalisés à plusieurs mains, sont bien le fruit du travail d'un réalisateur-auteur.

Alexander Witt peut ainsi se prévaloir d'une imposante filmographie de réalisateur de seconde équipe (**Speed**, **Gladiator** [Ridley Scott, 2000], **La Chute du faucon noir** [Ridley Scott, 2001] **Pirates des Caraïbes**, **Casino Royale**, **L'Attaque du métro 123** [Tony Scott, 2009]...) alors que son expérience de réalisateur à part entière se limite à l'échec du film d'horreur-action **Resident Evil : Apocalypse** (2004). Il en va de même pour James McTeigue qui assiste George Lucas sur **Star Wars épisode 2 : L'attaque des clones** (2002) et surtout les frères Wachowski sur la trilogie **Matrix** et **Speed Racer** tout en réalisant, sous le patronnage de ces derniers (qui écrivent son premier film et produisent le second) **V pour Vendetta** (2005) et **Ninja Assassins** (2009). Dans les deux cas, McTeigue suit les Wachowski sur la voie du fétichisme (des armes blanches, des costumes sombres, des postures héritées de la bande dessinée et du jeu vidéo) et de la stylisation numérique des images (en particulier par la multiplication des ralentis) mais peine à développer une esthétique et une narration cohérentes. Assistant de William Friedkin sur, entre autres, **Le Convoi de la peur** (1977) ou **Police Fédérale Los Angeles** et de James Cameron sur **Abyss**,

Newt Arnold est personnellement le réalisateur de deux série B d'horreur (**Hands of a Stranger**, 1962 et **Blood Thirst**, 1971) et du film de combat **Bloodsport** dont l'interprète principal Jean-Claude Van Damme revendique d'ailleurs la mise en scène. On constate également que la carrière de tels réalisateurs reste épisodique et qu'ils continuent en parallèle à collaborer à la mise en œuvre technique de projets prestigieux. Accédant à son premier poste de metteur en scène « officiel » en remplacement du réalisateur Russel Mulcahy au début du tournage de **Rambo III**, le réalisateur de seconde équipe Peter MacDonald signe quelques autres films (**L'Histoire sans fin 3** [1994], **Légionnaire** avec Jean-Claude Van Damme [1998], plusieurs travaux pour la télévision) mais redevient surtout réalisateur de seconde équipe pour **Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban** (Alfonson Cuaron, 2004), **La Vengeance dans la peau** ou **X-Men Origins : Wolverine** (Gavin Hood, 2009). Le coordinateur des cascades et réalisateur de seconde équipe Vic Armstrong travaille entre autre sur **Total Recall**, **Universal Soldiers**, avant de réaliser en 1993 **Au-dessus de la loi** avec Dolph Lundgren et de se concentrer à nouveau sur sa spécialité : il conçoit et filme les séquences d'action de **Meurs un autre jour**, **Mission : Impossible 3** ou **Je suis une légende** (Francis Lawrence, 2007), sans revenir à un poste de réalisation à part entière. Les monteurs Mark Goldblatt et Stuart Baird sont également devenus réalisateurs de films d'action (le premier avec **Punisher** en 1989, le second avec **Ultime décision** en 1995 et **U.S. Marshals** en 1998) mais continuent néanmoins de pratiquer leur fonction première : Goldblatt monte **Terminator 2** et **True Lies** pour James Cameron, **Showgirls** (1995), **Starship Troopers** et **Hollow Man** (2000) pour Paul Verhoeven, et fait également partie des monteurs de **Pearl Harbor** et **Bad Boys 2** de Michael Bay (2001 et 2003) ou encore d'**X-Men 3** (Brett Ratner, 2006) ; Baird, passé à la réalisation après avoir monté entre autre **Superman**, **L'Arme fatale** et **L'arme fatale 2** ou **Le Dernier samaritain**, revient au montage pour **La Légende de Zorro** (2005), **Casino Royale** et **Hors de contrôle** (2009), tous trois de Martin Campbell.

Lorsque Guillermo Del Toro impose à ses producteurs hollywoodiens de tourner lui-même jusqu'au plus petit insert des scènes d'action de **Blade II** (2002) sans recourir à une seconde équipe, il faut y voir un choix artistique fort qui se marque à l'écran par un passage du récit à la scène d'action qui se fait par un glissement plutôt qu'une rupture. Del Toro conçoit son film d'action comme un édifice reposant uniquement sur le mouvement de l'action, plutôt que comme un film *avec* de l'action, où celle-ci serait une pièce rapportée coupée du reste de la narration. Le récit et l'action sont placés sur un pied d'égalité par le cinéaste qui a gardé tout au long du tournage un contrôle égal sur l'un et l'autre, au point de les fondre dans un même mouvement, aboutissant à un film quasi-intégralement constitué de

longues séquences d'action enchaînées. La scène d'action s'intègre de façon organique à la structure narrative du film et en est même le moteur principal.

3. Une structure organique

L'intégration « organique » de la scène d'action au récit, c'est le passage imprévisible, sans rupture apparente, de la continuité narrative au spectaculaire, du calme à la tempête, de la marche à la course. La poursuite en voiture de **French Connection** débute de façon soudaine : lorsque Popeye Doyle rentre chez lui, un tireur caché sur le toit d'un immeuble voisin ouvre le feu sur lui et touche une passante. Popeye se lance à sa poursuite, d'abord dans la rue puis dans le métro et enfin au volant d'une voiture, tentant de rattraper le métro aérien dans lequel s'est réfugié le tireur. La scène est régie par le régime de la « *surprise* » qu'Hitchcock opposait à celui du « *suspense* »¹³⁷. Ce dernier repose sur des effets d'annonce qui sont autant de signes au spectateur qu'il va se passer quelque chose. L'effet de surprise est lui à la fois un élément de rupture, de basculement soudain dans le registre du spectaculaire. C'est aussi un moyen de présenter l'action comme un prolongement direct d'un événement du quotidien, un événement *a priori* mineur du récit (le policier rentre chez lui). L'expansion progressive de la scène, d'un coup de feu tiré en pleine rue à une longue poursuite automobile au milieu de la foule, est justifiée par la rage de Popeye qui fait progresser la scène par à-coups imprévisibles.



Figure 74 – Bullitt



Figure 75 - French Connection



Cette scène repose sur l'interaction entre la poursuite (régime du spectaculaire) et le quotidien de la ville (cadre du récit). La ligne droite pulsionnelle de la voiture de Popeye s'oppose au long détour effectué par celle de Steve McQueen dans **Bullitt**, la confrontation avec le réel contre son contournement. Selon William Friedkin, « *dans mes séquences de poursuite, il y a toujours des gens dans le cadre qui participent à l'action et qui se retrouvent en danger. Tandis que dans celle de Bullitt, les rues ont été vidées. [...]* J'ai tourné la poursuite de **French Connection** contre celle de **Bullitt**, à la **Contre Sainte-Beuve** si vous voulez »¹³⁸. Il résulte de ces traitements opposés d'un même motif deux sentiments contraires :

¹³⁷ François Truffaut *op.cit.*, p.54.

¹³⁸ Propos de William Friedkin recueillis par Jean-Baptiste Thoret dans **Panic** n°4, juillet-août 2004, p. 35.

alors que la poursuite de **Bullitt** repose sur une sensation d'étirement du temps et de l'espace presque onirique et tend vers l'abstraction à force de se prolonger sans finalité, celle de **French Connection** agit comme une convulsion, prend la réalité à bras le corps et fonce droit à travers elle. Il n'y a pas de réalisme dans le cinéma d'action, seulement une recreation fantasmée du monde sur le mode du spectaculaire. Il n'en reste pas moins qu'il est possible de communiquer une impression de réalité en traitant, comme dans **French Connection**, la scène d'action sur le même niveau « axiologique » que le récit, en montrant celle-ci interagir avec les décors de notre quotidien, plutôt que les contourner comme le fait la voiture de Steve McQueen dans **Bullitt**.



Figure 76 - Point Break

Dans **Point Break**, la course poursuite à pied entre Johnny Utah (Keanu Reeves) et Bohdi (Patrick Swayze) traverse un quartier résidentiel et les personnages doivent composer avec les éléments du quotidien auxquels ils se heurtent : « *En opposition aux grands espaces des scènes de surf et de parachute, le conflit est ramené à sa dimension intime, domestique* »¹³⁹. Traversant jardins et pavillons de banlieue, Bohdi et Utah interrompent le quotidien des riverains : ils évitent des enfants à vélo, se prennent les pieds dans une piscine en plastique, heurtent une femme qui arrose son jardin. Une autre femme se jette sur Utah avec un balai lorsqu'il pénètre dans sa maison et Bohdi attrape un chien et le lance sur le policier pour le ralentir. Ces saynètes domestiques sont autant de poches sédentaires de récit qui sont percées et traversées par l'action, la course des deux personnages. La poursuite est un « *moment démocratique* »¹⁴⁰ qui met en crise l'espace quotidien par sa violence dynamique mais qui, en un même mouvement, relie entre elles des portions déconnectées de l'espace public et leur population. « *En passant en continu d'une backstreet sordide au hall d'un hôtel luxueux, d'une propriété privée à un terrain vague, la poursuite brave en effet les frontières physiques et sociales, et se dresse contre cette topographie urbaine qui reproduit, voire*

¹³⁹ Stéphane du Mesnildot, « Bohdi Double ». Nicole Brenez et Sébastien Clergé [dir.], *op. cit.*, p.214.

¹⁴⁰ Jean-Baptiste Thoret, « Poursuite ». Thierry Jousse et Thierry Paquot [dir.], **La Ville au cinéma**, Paris, Éditions des Cahiers du cinéma, 2005, p.99.

amplifie, les différences culturelles, économiques et ethniques »¹⁴¹. La scène d'action n'est alors plus simplement intégrée au récit, elle devient le moteur même de la narration, celui sans qui le monde de la fiction resterait figé.

Au contournement de **Bullitt** (fuir la ville et la réalité, pour offrir une action libérée de toute motivation et de toute contrainte), Utah et Bohdi (comme de nombreux autres héros de film d'action) opposent une stratégie du choc et surtout de l'adaptation : ils se heurtent au monde « réel » du récit et composent avec lui en le réinventant. Le quartier résidentiel devient un labyrinthe et un terrain de sport où les barrières qui séparent les petits jardins sont autant de haies que les personnages doivent sauter dans leur course. Dès que les personnages approchent des maisons, l'espace se réduit : il est enclavé par les clôtures des jardins, alors que l'architecture basse et horizontale de ce type de lotissements est censée privilégier l'espace. Les clôtures dessinent à l'écran des lignes de fuite, des ruelles dans lesquelles Utah et Bohdi s'engouffrent sans distinguer leur direction. L'espace devient un labyrinthe symbolique dans lequel se cristallise la relation entre les deux personnages. Leur amitié, contrariée par leur véritable identité (l'un est un braqueur de banques, l'autre un policier infiltré) justifie ce jeu de poursuite et d'évitement dans un espace lui aussi multiple, tout en recoins et en chausse-trapes. Le décor se transforme pour accueillir la scène d'action qui continue de reposer sur un basculement dans un autre monde, une nouvelle configuration de l'espace, mais la course des personnages unifie l'espace-temps dans le flux de l'action et crée une impression de simultanéité du récit et de l'action spectaculaire.

De même dans **Une journée en enfer**, les scènes d'action ne reposent plus sur un glissement du quotidien dans une autre dimension mais au contraire sur l'irruption du spectaculaire *au milieu* de la diégèse quotidienne. Le film s'ouvre sur des images de New York au petit matin. La ville s'éveille, la caméra s'attarde sur la circulation routière, les habitants qui vaquent à leurs occupations, se rendent à leur travail : des embryons de récit pris sur le vif à la manière d'un documentariste. Soudain, une gigantesque explosion met brutalement un terme à cette insouciance, dont la force est d'être filmée par McTiernan dans la continuité spatio-temporelle de ce qui a précédé : l'attentat n'est plus un moment de suspension spectaculaire (ce qu'étaient les explosions de **Piège de Cristal**) mais un accident du réel, une étape du récit plutôt qu'un basculement dans une contemplation non-narrative. Tout au long du film, McTiernan travaille de même à intégrer ses scènes d'action au sein d'une continuité réaliste de l'espace et du temps : le récit se déroule en une journée à New

¹⁴¹ *Idem*, p.100.

York, dont la topographie est respectée jusque dans la durée des trajets et les difficultés de circulation entre chaque lieu. Cela concourt à donner une impression de temps réel, plus peut-être que dans la série **24 Heures chrono** qui se déroule explicitement en temps réel mais où les déplacements des personnages sont souvent éludés par les coupures publicitaires¹⁴² (chaque épisode dure 45 minutes mais couvre une durée d'une heure en incluant la publicité).



Figure 77 - Une journée en enfer

Dans **Une journée en enfer**, John McClane et Zeus Carver (Samuel L. Jackson), persuadés qu'une bombe va exploser en pleine rue (explosion qui cette fois-ci n'aura pas lieu), tentent d'avertir les passants du danger mais se heurtent à leur incompréhension : les deux héros sont pris au mieux pour des acteurs en pleine performance, au pire pour des vagabonds grisés par l'alcool ; un passant daigne leur lancer de la menue monnaie. Au-delà du désamorçage humoristique d'une situation potentiellement tragique, la scène sert à McTiernan à montrer que, contrairement aux rues désertées de **Bullitt**, son film s'inscrit dans un quotidien grouillant de vie qui n'est pas préparé à l'irruption de la scène d'action et en nie la réalité par le rire. La foule dans **Une journée en enfer**, comme celle de **French Connection**, n'est pas traitée comme une masse indifférenciée aux déplacements chorégraphiés, mais comme une entité vivante et indépendante qui interagit de façon imprévisible avec le cours du récit. Tout au long du film, les héros doivent composer avec cette foule de badauds ou d'automobilistes qui gênent leur progression à l'intérieur d'une rame de métro ou sur un axe routier.

A l'adaptation quasi-immédiate de McClane aux exigences de l'action dans **Piège de cristal**, **Une journée en enfer** répond par la désorganisation et la désorientation constante des personnages. La mise en scène s'inspire de la forme et des techniques du documentaire : usage de la caméra portée, brusquerie des raccords, photographie en lumière naturelle... **Une journée en enfer** travaille à abolir la frontière entre récit et action en faisant de celle-ci non plus un moment privilégié au sein d'une continuité linéaire mais bien une modalité du récit

¹⁴² Bien que reposant sur une narration linéaire en temps réel et à points de vue multiples, **24 Heures chrono** ressemble aussi parfois à une juxtaposition d'épisodes centrés sur une action unique à accomplir en une durée limitée, avant la fin de l'épisode : une scène d'action est alors circonscrite à un cadre spatio-temporel calibré

(presque) comme les autres. Une fois posée cette indifférenciation de l'action et du récit, les exploits de John McClane peuvent surpasser en improbabilité ceux des opus précédents (il se maintient en équilibre sur le toit d'un camion submergé par une gigantesque vague), ils n'en restent pas moins perçus comme réalistes puisque se déroulant au même niveau axiologique que les images du quotidien qui ouvrent le film. Le renouvellement stylistique de la scène d'action proposé par McTiernan sur **Une journée en enfer** fait école, par exemple chez Paul Greengrass qui, dans les deux épisodes de la série des **Jason Bourne** réalisés par ses soins, ne cesse de plonger son héros au cœur d'une foule compacte et indépendante qui interagit de façon arbitraire avec les déplacements spectaculaires du héros : les usagers de la gare de Waterloo ou les habitants de Tanger dans **La Vengeance dans la peau**.



Figure 78 - Une journée en enfer



Figure 79 - La Vengeance dans la peau

Lorsqu'il choisit de filmer la première scène d'action de **La Guerre des mondes** (2005) en un long plan mobile qui suit la course de Ray Ferrier (Tom Cruise) au milieu d'une foule paniquée, soufflée par le rayon désintégrateur des tripodes extraterrestres, Steven Spielberg affirme lui aussi sa volonté de traiter l'action de façon linéaire, organiquement liée aux scènes d'exposition qui ont précédé. La fuite des humains poursuivis par les machines est filmée au ras du sol en un travelling truqué (la caméra tourne autour des fuyards, passe à travers le mur d'un magasin dans lequel s'engouffre Ray,...) qui met en relation, au sein même du plan et sans recours au montage, l'ordinaire et l'extraordinaire, les humains et leurs gigantesques poursuivants. Il n'y a plus d'alternance entre l'intime et le spectaculaire, le récit et l'action, mais leur coexistence dynamique au cœur de la même image en mouvement.



Figure 80 - La Guerre des mondes

d'un épisode et apparaît liée de façon moins organique à la progression du récit.

La dynamique de ce long plan prolonge le travail du *Steadicam* dans les poursuites à pied de **Point Break** ou **Matrix** pour transmettre le mouvement et le rythme de la course des fuyards : l'action n'est plus simplement l'objet du plan, son contenu, mais bel et bien son sujet, un principe de mise en scène.

Avec ces longs plans numériques, la scène d'action ne se pense plus sur le mode de la rupture mais du lien, dans la continuité de la situation d'origine : l'image s'enroule ou se déploie autour de l'action, en épouse tous les détails. Le déplacement de la caméra devient un équivalent de la linéarité de l'axe temporel sur lequel l'action prend place à la suite de la narration qui l'encadre. Le paradoxe n'est pas nouveau : le trucage offre un gain de réalisme, du moins de sensation de réalité. Lorsque, dans la voiture de Ray Ferrier fuyant la catastrophe, sa petite fille est prise d'une crise d'hystérie, Spielberg utilise une seconde fois un plan-séquence truqué qui lui permet de rendre la scène dramatique dans son intégralité et son urgence, comme en direct, tout en la dynamisant par d'incessant effets de va-et-vient entre l'intérieur et l'extérieur de la voiture : la caméra est un personnage à part entière, un point de vue parfaitement libre qui tourne autour du véhicule, en traverse les parois pour approcher au plus près les personnages, avant de s'en éloigner à nouveau. L'esthétique du cinéma d'action et ses enjeux formels (liberté et fluidité du mouvement, expérimentation technologique...) sont appliqués à une scène dramatique. Le récit n'est plus seulement juxtaposé à un cadre spectaculaire (l'exode de la population américaine suite à l'attaque extraterrestre) mais lié organiquement à lui.

On retrouve dans **Hellboy** de Guillermo Del Toro (2004), une semblable recherche de fluidité permettant à la scène d'action de fusionner avec le récit, de devenir du récit. Ainsi lors de la première confrontation entre Hellboy et le démon Samael. La scène, ou plutôt l'assemblage de séquences, se construit sur une poursuite, un trajet dans l'espace de la salle du musée dans lequel Samael apparaît aux couloirs du métro où Hellboy le poursuit, en passant par les rues de la ville qui relient ces deux espaces. Chaque segment est relié au précédent par le motif de la chute. Au musée, Hellboy est projeté dans le vide par Samael (la caméra accompagne le personnage dans sa chute en un mouvement impossible réalisé par ordinateur : ce plan-séquence devient l'image même de la liaison entre les fragments). Pour accéder aux tunnels du métro dans lesquels se cache Samael, Hellboy doit encore sauter dans le vide, passer de la rue au sous-sol, d'une strate spatiale à une autre. A l'image de la poursuite de **Point Break** ou de la fin de **Matrix**, cette poursuite établit une continuité entre des espaces hétérogènes et la progression spatiale propre à la scène d'action se double d'une progression dans le récit. Nous n'assistons plus à une succession de scènes d'action

« statiques », cantonnées à un lieu et un espace-temps unique (le musée, la rue, le métro) mais devant la somme de tous ces lieux fondus dans un seul espace-temps au présent. Tout se déroule sur la même ligne, tant narrative que visuelle, en un même souffle.

Déjà, en 1979, Walter Hill structurait ses **Guerriers de la nuit** autour d'une unique poursuite. Le récit se fonde dans la course, est pris en charge par une longue scène d'action, elle-même entrecoupée de scènes d'actions plus ponctuelles et « fixes ». Les affrontements entre les Warriors et les autres gangs ou la police, au coin d'une rue ou dans les toilettes du métro, sont autant de « niveaux » ou de « plateaux » (pour reprendre la terminologie du jeu vidéo) inscrits dans un ensemble plus large. Comme plus tard dans **Une journée en enfer**, **La Vengeance dans la peau**, **Matrix** ou **Hellboy**, traverser au pas de course tout ou une partie de la ville devient le moteur narratif qui fait se fondre le récit et l'action.

La caméra est comme reliée de façon organique au personnage dont elle retranscrit la fluidité des mouvements et l'interaction avec le monde qui l'entoure : le héros d'action est intégré dans le temps présent, un espace-temps réaliste et spectaculaire à la fois. Plus précisément, le héros plonge par sa seule présence l'espace-temps quotidien, référentiel et romanesque dans le régime du spectaculaire. Lorsqu'elle est libérée de l'obligation de suivre un personnage précis, la caméra évolue librement dans l'espace et le temps, dessinant des trajectoires spectaculaires qui réunissent plusieurs fragments narratifs. « *Dans beaucoup de films d'action des années 90, comme **Armageddon** (Michael Bay, 1998), nombreux sont les moments où les élévations de caméra à la dolly se succèdent et s'enchaînent, mêlant différents personnages dans différents lieux, voire différents temps, en un même mouvement. Par exemple, un travelling vertical dans une salle de contrôle s'enchaîne par coupe franche sur un travelling de direction semblable ou opposée à l'intérieur du vaisseau spatial où Bruce Willis est en route vers la comète. Ces enchaînements permanents de mouvements entre les scènes sur terre et les scènes dans l'espace servent à montrer l'élan de solidarité et de communication qui unit les humains, et en même temps à supprimer toute impression de gouffre, de disparité entre intérieur et extérieur, scènes avec maquettes et scènes et décor. Enfin, la caméra de James Cameron, dans **Titanic**, ne cesse de tourner autour de sa maquette géante, réelle ou virtuelle, comme pour réunir en un seul mouvement tous les personnages et toutes les petites histoires dans la grande histoire. C'est la forme moderne du montage unanimiste des années 20.* »¹⁴³ Les déplacements de la caméra sont par eux-mêmes une action spectaculaire liée organiquement au récit du film qu'elle nous fait découvrir. L'image

¹⁴³ Michel Chion, **Technique et création au cinéma. Le livre des images et des sons**, Paris, ESEC Éditions, 2002, p.31.

spectaculaire n'est plus opposée au récit puisqu'elle prend en charge la narration en réunissant des espaces (et parfois des temporalités, comme on va le voir avec **Speed Racer**) hétérogènes. Les deux modes du récit, le romanesque et le spectaculaire, fusionnent. La mise en scène spectaculaire devient un moteur narratif, organise l'enchaînement des situations et la succession des espaces grâce à des motifs visuels comme les transitions truquées (effets de volet, *split screen* et autres transitions dessinées) de **Star Wars**, **Speed Racer**, **Spider-Man** (Sam Raimi, 2002) ou **Hulk**. La narration repose alors moins sur des connexions verbales que sur une succession d'images dynamiques et synthétiques qui, dans **Speed Racer**, relie de manière organique le passé et le présent, la réalité et le fantasme, dans la trajectoire de voitures ultra-rapides : c'est grâce à l'action spectaculaire, au travers d'elle, que le récit se découvre.



Figure 81 - Speed Racer

Le film des frères Wachowski s'organise autour d'une succession de courses automobiles comptant toutes pour le même championnat : la discontinuité des épreuves est compensée par leur enjeu dramatique commun (la quête de Speed [Emile Hirsch]), par une expansion progressive de l'univers (du « petit » circuit sur lequel débute le film au rallye dans le désert, puis au grand stade de la séquence finale), ainsi que par une accentuation des possibles plastiques des courses (de plus en plus rapides et picturalement abstraites). La discontinuité du spectaculaire est inscrite dans un mouvement continu. C'est ce qu'expose la première séquence du film qui, longue de quinze minutes, se compose à la fois, du point de vue du récit, d'une course, de la présentation des règles, des concurrents et des spectateurs (la famille de Speed dans les gradins), mais aussi d'un retour sur l'enfance de Speed, ses relations avec son frère et la disparition de celui-ci. Jamais pourtant ces informations narratives, à la fois verbales et visuelles, ne constituent une pause dans le mouvement physique de la course. L'action est celle de la voiture ultra-rapide conduite par Speed à laquelle est soumise l'organisation du récit, de l'espace (on découvre le circuit au fur et à mesure de la progression du véhicule) et du temps. Il ne s'agit pas d'une temporalité linéaire puisque le passé et le présent alternent et s'entrecroisent de façon dynamique et complémentaire. La présentation de Trixie (Christina Ricci), la petite amie de Speed, débute ainsi par un gros plan de visage de

son interprète Christina Ricci qu'un travelling latéral filé, truqué en images de synthèse, fait raccorder avec une image du même personnage enfant, unifiant ainsi les deux strates temporelles. Sur la piste, Speed court « contre » le souvenir de son frère disparu : les images du passé sont réactivées par le mouvement de l'action¹⁴⁴. Les *flash-back* ne sont pas des fragments indépendants qui font rupture avec le niveau principal de la narration : ils sont coulés dans la masse physique des images, de façon à faire partie intégrante de l'action principale. Plus largement, le film refuse les formes traditionnelles du montage, remplacées par des plans-séquences aux transitions truquées : pour représenter la conversation de deux personnages situés face à face ou à distance, les Wachowski n'utilisent plus le champ/contrechamp mais effectuent des travellings latéraux sur lesquels sont incrustés les visages des différents protagonistes. La mise en scène multiplie les effets de volet, de superposition d'images et de cadre dans le cadre de façon à transmettre au spectateur de façon intuitive, comme en direct, les informations nécessaires pour comprendre l'intrigue (les graves accusations portées à l'encontre du frère de Speed et la mort mystérieuse de celui-ci). Ces données verbales sont soutenues par des structures visuelles qui les incarnent et les mettent en mouvement. Les relations entre les personnages (amis/ennemis, membres d'une même famille) sont également soumises au mouvement de l'action et à la trajectoire de la voiture sur la piste, puisqu'elle est l'objet de toutes les attentions : une série de zooms et de panoramiques truqués obligent ainsi le regard du spectateur à faire le va-et-vient entre la piste et les gradins où sont présentés des spectateurs importants qui deviennent ensuite, comme Trixie, le vecteur de séries d'images parallèles (les *flash-back*).

La séquence d'action n'est plus une relecture ou un *addenda* aux enjeux du récit dans une autre dimension, selon un autre mode narratif. Elle est première, d'abord par son ampleur temporelle et stylistique mais aussi parce que c'est son mouvement qui est le moteur du récit, que toutes les informations sont reliées et enclenchées par l'action. L'action ne se situe plus seulement dans le contenu du plan (les mouvements de la voiture et ses accrochages avec les autres concurrents) mais dans la matière même du film qui se distord (les nombreuses transitions numériques) de façon à intégrer toutes les informations dans une même trajectoire plutôt que de présenter les images spectaculaires comme des unités indépendantes. La scène d'action ne se conçoit plus comme fragment détaché, utilisant les failles d'un espace-temps parallèle mais au contraire comme une plongée dans un ici et maintenant marqué par

¹⁴⁴ Sur les possibilités métaphysiques de la scène d'action comme expression d'un mouvement pur et les relations entretenues par cette séquence avec l'*anime* **L'Homme qui courait** de Yoshiaki Kawajiri, voir seconde partie, A/ 3.

l'urgence. Ces deux états de la scène d'action sont présents dans **Mission : Impossible** de Brian de Palm : le cambriolage de Langley est un morceau de bravoure conceptuel et immobile, en huis-clos, alors que la poursuite à flanc d'Eurostar prolonge physique le duel à distance que se livrent Ethan Hunt et Jim Phelps tout au long du film, la cristallisation des enjeux dramaturgiques se doublant d'un influx d'énergie qui entraîne les personnages dans l'action.



Figure 82 - Speed Racer

Un effet récurrent des premiers films de Michael Bay (**Bad Boys**, **Rock**) est d'entrecouper les scènes spectaculaires avec des fragments hétérogènes de récit amenés à interagir avec l'action principale : pas une poursuite en voiture sans qu'il ne s'attarde sur l'image pittoresque d'une vieille dame traversant la rue ou d'un groupe de basketteurs en fauteuil roulant (*sic*) que les héros vont devoir éviter quelques secondes plus tard. A l'inverse du landau ou des autres voitures de **French Connection** qui surgissaient dans le cadre de façon arbitraire, surprenant Popeye et le spectateur qui partageait son point de vue, les obstacles sont d'abord présentés par Bay de façon indépendante avant d'être intégrés dans la poursuite, ce qui en fausse le rythme. Malgré la rapidité du montage, le récit et l'action sont désaccordés, conservent des positions strictement définies et hétérogènes. Dans **Pearl Harbor**, l'arrivée des avions japonais est filmée du point de vue d'une ménagère qui étend son linge, d'une équipe de base-ball en plein match et de deux scouts en train de se soulager en pleine nature. De même, les scènes d'action de **Bad Boys** et sa suite sont entrecoupées de gros plans sur les acteurs gesticulants qui hurlent des répliques humoristiques, comme pour rajouter un surcroît de récit et de tension humaine au sein de la scène spectaculaire, marque d'une incapacité à la traiter pour elle-même. Bay propose pourtant une autre conception de la scène d'action lors d'une scène située au début d'**Armageddon** : une scène humoristique (la dispute entre le propriétaire d'un chien et d'un camelot dans les rues de New York) est soudainement interrompue par la chute d'une météorite qui vient écraser l'un des deux hommes. A l'opposée de l'arrivée solennelle des avions japonais à Pearl Harbor qui précède la destruction de la base, Bay montre d'abord la destruction des immeubles par les astéroïdes avant de réaliser le plan d'ensemble aérien qui explicite la situation, la met en espace et en

récit. Un plan d'ensemble descriptif-explicatif peut être vu comme l'équivalent d'une phrase du type : « la nuée d'astéroïdes zébrait le ciel de New York avant de s'écraser sur les immeubles » alors que les plans brefs qui le précèdent donnent eux à ressentir la panique et la désorientation des badauds devant la soudaine destruction. Lorsque Bay montre une vieille dame traverser la rue bien avant que ses héros n'aient à l'éviter (**Rock**) nous sommes face à un équivalent de grande forme deleuzienne, de même que lorsqu'Hitchcock nous fait remarquer dans **La Mort aux trousses** la présence de l'avion sulfateur avant que celui-ci n'attaque : l'exposition narrative de la situation précède l'action. Les images décrivent un chemin intellectuel de la situation à l'action, du plan d'ensemble au gros plan, de la description de la situation à l'action qui modifie cette situation. La scène d'action est ainsi clairement distincte du reste du film.



Figure 83 - Bad Boys



Figure 84 - Pearl Harbor

A l'inverse, les poursuites automobiles de **Bad Boys 2** puis de **The Island** (2005) partagent – outre une configuration spatiale et des péripéties semblables – une volonté d'effacer toute sensation de rupture entre les différents moments qui les composent, de façon à ce que l'action et le récit se fondent l'un dans l'autre jusqu'à ne plus être qu'une seule entité. Le montage rapide du réalisateur lui permet alors de rendre la simultanéité des actions qui se constituent elles-mêmes en récit au lieu de créer de façon artificielle du récit en agençant les actions de façon ordonnée, en suivant l'ordre de la situation : il y gagne ainsi une fluidité nouvelle. Les deux scènes de poursuite sont toujours distinctes du reste du film mais, à l'intérieur du long fragment, Bay travaille à créer une sensation de continuité au sein de la séquence, lui que son souci esthétique pousse habituellement à traiter chaque plan pour lui-même, de façon indépendante (chaque image a une couleur, une vitesse de défilement, un éclairage qui lui sont propres et qui ne raccordent pas avec les suivantes). La poursuite automobile de **Bad Boys 2** débute par surprise, au milieu d'une scène calme de surveillance policière qui se prolonge soudainement en séquence spectaculaire. A partir des étages d'un parking, la poursuite entre la police et des trafiquants de drogue jamaïcains se poursuit au milieu de la circulation avant d'être stoppée par un embouteillage : les personnages quittent

alors leurs voiture et continuent leur fusillade dans la rue, mais sans que rien dans la mise en scène ne vienne souligner ce changement. C'est la même fusillade qui continue, s'adapte à la nouvelle configuration du terrain, avant que les jamaïcains volent un semi-remorque et que l'affrontement se poursuive sur une voie rapide. Spectaculaire, propre à la contemplation de la vitesse et des prouesses pyrotechniques, cette scène d'action suit également une continuité narrative linéaire. La fluidité narrative de la séquence reste néanmoins contrariée par la présence de quelques fragments hétérogènes : les saynètes avec les acteurs et une cascade visiblement extraite du flux de la poursuite par l'usage du *jump cut* et du ralenti (lorsque les voitures de Jamaïcains sont bloquées par l'embouteillage, Will Smith fait faire à sa Porsche un tour sur elle-même en dérapage, mitraillant ses adversaires depuis la fenêtre du véhicule).



Figure 85 - The Island

La séquence jumelle de **The Island** pousse plus loin ce travail sur la vitesse et le mouvement comme moteurs uniques d'un récit entièrement soumis au régime de l'action et de la surprise. Lincoln six Echo (Ewan McGregor) et Jordan Two Delta (Scarlett Johansson), arrêtés par la police, sont à l'arrière d'une voiture qui les conduit au commissariat lorsque celle-ci est pulvérisée par un commando de mercenaires : cette rupture forte lance la poursuite. Les deux clones fuient à pied, montent à l'arrière d'un camion sur une voie rapide puis récupèrent la moto volante d'un de leurs poursuivants et traversent la ville en volant jusqu'à heurter la façade d'un gratte-ciel : le mouvement de la séquence est continu par-delà la diversité des formes de la poursuite (course à pied, vitesse du camion et ascension aérienne). La scène d'action se constitue en un seul bloc de récit sans cesse relancé par de nouvelles données qui changent sa configuration. Les obstacles que rencontrent les fuyards sont imprévisibles et incontrôlables, surgissant de tous côtés dans un espace interactif à 360° : la moto volante d'un poursuivant vient s'écraser contre un métro aérien, surgit du hors-champ et qu'elle n'a pas eu le temps d'éviter, et, au détour d'un *building*, Jordan et Lincoln se retrouvent subitement face à un hélicoptère. Face au caractère arbitraire et au nombre de ces péripéties, les personnages sont pris dans une vitesse qui les dépasse, et ils n'agissent plus que par réaction. Leur perception de la situation n'est jamais complète et ils doivent agir de façon intuitive, le récit bifurquant au gré de leurs actions.

Ce cinéma de la vitesse et de la tension permanente ouvre de nouvelles interactions entre récit et action. La scène spectaculaire n'est plus posée d'emblée comme un parcours balisé, une narration préexistante à l'action : le récit se crée au fur et à mesure de la scène d'action et de son exploration de l'espace. A l'opposé d'une narration romanesque fondée sur la progression linéaire de l'intrigue avec ses causes et ses conséquences, son avant et son après, il n'y a plus rien d'autre ici que les soudains basculements de l'instant présent. **Mission : Impossible 3** renoue ainsi « avec le plaisir incomparable de l'enchaînement libre : ceci, puis cela, puis encore cela... Aucune avance sur ce qui arrive »¹⁴⁵, une avance qui permettrait à la narration romanesque de se mettre en place : tout est filmé sur le mode du surgissement, à l'image de cette voiture qui vient brutalement écraser le méchant en plein milieu d'une scène, mettant ainsi soudainement fin à son conventionnel affrontement avec le héros. La scène d'action ne s'inscrit pas dans un cadre préétabli mais se forme au fil de l'enchaînement arbitraire et rapide de péripéties. Elle contamine tout le film, alimenté en spectaculaire de façon constante et surtout imprévisible. Les scénarii des œuvres de J.J. Abrams (**Mission : Impossible 3** mais aussi **Star Trek** [2009] ou la série d'espionnage action **Alias** [diffusée de 2001 à 2006]) débutent *in media res*, s'ouvrent en nous plongeant au cœur d'une poursuite ou d'une scène de torture avant de remonter dans le temps pour nous montrer comment les personnages en sont arrivés à cette situation spectaculaire. La narration suit une logique non plus linéaire mais spectaculaire : le récit progresse par la juxtaposition de moments forts, en acte.



Figure 86 - Mission : Impossible 3

Vecteur du récit, la scène d'action trouve sa justification au-delà de la narration et des formes rhétoriques auxquelles elle peut parfois recourir (par exemple le duel comme lutte symbolique entre deux personnages incarnant des valeurs opposées). Il n'existe pas de scène d'action « gratuite », sans enjeux. Il faut par contre bien voir que les exigences, les attentes et les enjeux du spectaculaire ne sont pas ceux des formes romanesques : la nécessité de la scène d'action n'est d'ordre narratif, un lien entre deux étapes du récit (au même titre que les ballets de comédie musicale, la scène d'action s'inscrit dans une causalité fluctuante). Le temps de la

¹⁴⁵ Emmanuel Burdeau, « *Lapin chasseur* ». **Cahiers du cinéma** n°612, mai 2006, p. 51.

scène d'action, le récit s'arrête ou ralentit mais progresse en fait de façon symbolique par l'exacerbation des invariants mythologiques qui le sous-tendent. Parfois d'ordre logique, souvent d'ordre symbolique, la nécessité du spectaculaire est toujours et avant tout d'ordre *formel*, esthétique.

Dans les films de John Woo, lorsque les protagonistes se menacent mutuellement de leurs armes, ils laissent apparaître leur position morale et leurs relations stratégiques les uns par rapport aux autres. Ils doivent faire des choix, déchirés entre diverses valeurs (code de l'honneur, amitié, appartenance au monde du crime ou à celui de la police), et ces choix s'incarnent dans la cible qu'ils choisissent : le récit est incarné dans une configuration visuelle spectaculaire. La scène d'action est une rupture mais se marque aussi par la continuité des enjeux dramatiques qui sont exprimés non plus de façon narrative mais plastique. A la fin de **Volte/Face** (1997), Castor Troy (Nicolas Cage) et Sean Archer (John Travolta) se retrouvent dans une église pour un face à face qui est complexifié par la présence de personnages secondaires, eux aussi impliqués dans la scène d'action : la femme d'Archer et sa fille, prises en otage par Troy et ses hommes de main, Sasha, la compagne de Troy qui vient se venger d'Archer. Sur une situation simple (Archer face à Troy) se greffent d'autres enjeux, de nouveaux personnages qui retardent et interfèrent avec la confrontation des deux hommes. Les protagonistes se braquent mutuellement, dessinant une figure géométrique complexe dont chaque angle est une trajectoire mortelle. L'écheveau du récit va se dénouer en un instant : tout le monde tire en même temps et les seuls survivants sont Troy, Archer et sa famille. Le récit s'est épuré afin de se poursuivre sur le seul combat des deux hommes. Du point de vue de la narration, la scène d'action résout les ambiguïtés du récit et l'impasse dramaturgique dans laquelle son trop grand nombre de personnages aurait pu le conduire. Les enjeux du récit (le duel Archer/Troy, la fidélité de Sasha à celui qu'elle croit être Castor Troy, le doute de Jaimie Archer sur l'identité réelle de son père) sont traduits par des actes dont la valeur spectaculaire dépasse l'énoncé verbal. Les actions des personnages définissent leur posture « morale », révèlent la vérité de leurs caractères et de leurs intentions. Comme dans les films de Sergio Leone, les enjeux dramaturgiques sont mis en espace, se cristallisent dans une forme géométrique immobile (les personnages prennent des poses figées) mais néanmoins dynamique (les balles projetées par chaque arme lient les protagonistes dans la mort).

La cristallisation des enjeux dramaturgiques dans cette scène d'action immobile montre à quel point la progression de la séquence d'action ne se fait pas de façon linéaire, en relation avec le récit, mais au contraire en suivant une évolution verticale, symbolique, en fonction d'un point fixe sur lequel se juxtaposent des strates de sens. La réunion de tous les

personnages dans le lieu emblématique de l'église est un nœud dramatique à partir duquel la scène d'action prend le relais de la narration romanesque. La narration linéaire y est stoppée par l'immobilité soudaine des personnages et prend une nouvelle direction. L'enchaînement narratif des causes et des conséquences est soumis à une bifurcation et remplacé par une juxtaposition d'images simultanées : tous les personnages tirent et tentent d'éviter les projectiles de leurs adversaires *au même moment* (même si le montage du film traduit cette simultanéité par un enchaînement de plans forcément linéaire). Le temps est suspendu par l'usage du ralenti et d'un montage rapide de gros plans sur les canons des pistolets. Le récit fait du sur-place au profit d'images symboliques (le plongeon en arrière de Nicolas Cage, les bras en croix). La scène d'action est donc clairement indépendante du reste du film (elle est située dans un espace-temps en marge), mais elle en exprime les enjeux sur un autre mode narratif : celui de l'action et du spectaculaire.



Figure 87 - Volte / Face

De même, dans **La Mort aux trousses**, l'arrivée de l'avion sulfateur et la séquence d'action qui s'ensuit peuvent apparaître comme gratuites : elles répondent en fait à des exigences avant tout plastiques. Le plan d'ouverture de cette scène montre l'arrivée du bus qui dépose Tornhill sur une route déserte : Hitchcock impose un espace (le croisement géométrique des deux routes au carrefour, les grandes parcelles de champ rectangulaires) et une durée (le bus traverse le cadre de haut en bas, en temps réel, ce qui transmet une impression de lenteur). Cet espace et cette durée sont déceptifs. Tornhill attend. Les champs sont en friche, n'offrent aucun intérêt pour le regard. Dans les plans d'ensemble, Tornhill est réduit à une silhouette perdue dans ce décor désertique. L'étalement de la durée participe à la création d'un suspense (on attend avec Tornhill que George Kaplan se manifeste) mais celui-ci est constamment désamorcé, rendu inopérant : les voitures que voit passer Tornhill ne s'arrêtent pas pour lui et la conversation avec l'homme qui attend le bus se résume à un échange de banalités. Hitchcock définit donc d'abord cette scène par le vide (absence de Kaplan, absence de récoltes à pulvériser, absence de vie dans le décor...) et le vide n'existe que pour être rempli par la fiction de la scène d'action et ses corps en mouvement (le corps humain de Tornhill et celui, mécanique, de l'avion). D'un point de vue formel, l'irruption de

la scène d'action est justifiée par la longue phase d'exposition. L'attaque de l'avion est complémentaire de l'attente de Tornhill : la rapidité remplace la lenteur, le vide cède la place au plein, l'abstrait au concret, le technologique à l'humain.

Dans l'exemple déjà évoqué de la fin de **L'Arme fatale**, le combat entre Riggs et Joshua, s'il est inutile à la clôture de l'intrigue, se justifie comme le point final du duel à distance que se sont livrés les deux hommes tout au long du film. Riggs et Joshua sont d'anciens membres des forces spéciales et ont fait partie de la même section au Viêt Nam. Ils sont des doubles, chacun d'un côté de la loi, et leur duel ne peut se clore que par la disparition de l'un d'eux, afin de laisser à l'autre suffisamment de place pour exister. « *Il ne peut en rester qu'un* » sera le *leitmotiv* du film **Highlander** (Russell Mulcahy, 1986). La scène d'action, à défaut de s'inscrire de façon logique dans l'économie narrative du film, est par contre essentielle à son économie symbolique : le combat entre les deux hommes *doit* avoir lieu, même s'il est sans enjeux narratifs et que son issue est évidente. Comme les deux pôles d'un aimant, Riggs et Joshua s'attirent et s'opposent à la fois : l'issue du combat est de canaliser leurs énergies et de remettre de l'ordre dans les polarités. La scène de confrontation s'abstrait de la progression linéaire du récit pour se prolonger sur un axe vertical qui approfondit la relation conflictuelle entre les deux protagonistes.

Au cinéma, le narratif et le spectaculaire ne sont pas opposés, ils sont complémentaires : il s'agit de deux façons différentes d'exprimer les mêmes choses. Le coordinateur des cascadeurs Vic Armstrong explique qu'« *une scène d'action doit avoir une structure, comme une histoire.* »¹⁴⁶ La séquence d'action a, comme un film dans le film, un début, un développement et une fin qui entre en résonance avec l'ensemble de la fiction. Dans les films de John McTiernan où les personnages apprennent à être des héros, la scène d'action a une fonction révélatrice. Les personnages de McTiernan sont soit des professionnels de l'action qu'une situation extraordinaire oblige à dépasser leurs limites pour atteindre une stature surhumaine (Dutch dans **Predator**, John McClane dans **Piège de cristal**, le viking Buliwyf dans **Le Treizième guerrier**), soit des individus profanes sans prédisposition à l'aventure (Jack Ryan dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, Rae Crane dans **Medicine Man**), équivalents diégétiques du spectateur du film (Danny Madigan dans **Last Action Hero**), plongés dans un univers spectaculaire qui les dépasse et qu'ils doivent apprivoiser. Au contact de l'action et de leur double héroïque (Danny et Jack Slater, Crane et Robert

¹⁴⁶ Cité par Laurent Bouzereau, *op.cit.*, p.177.

Campbell, Ryan et Marko Ramius, Julie Osborne et Hardy dans **Basic**), ces personnages connaissent un parcours initiatique qui les révèle à eux-mêmes et leur permet de progresser. Au début de **A la poursuite d'Octobre Rouge**, Jack Ryan (Alec Baldwin) ne peut pas dormir en avion, rendu fébrile par les turbulences qui lui rappellent un traumatisme passé ; à la fin du film, il dort du sommeil du juste, indifférent à l'orage qui fait trembler l'appareil. Entre ces deux images, le film d'action a permis au personnage de faire l'expérience du spectaculaire, de passer de la position de bureaucrate à celle d'aventurier capable de commander un sous-marin pour empêcher une nouvelle guerre mondiale¹⁴⁷. Chez McTiernan, de façon exemplaire, la scène d'action a bien valeur d'avancée narrative : elle incarne la progression du personnage qui passe de la théorie à la pratique, de la pensée à l'action, ou plus précisément d'une pensée théorique à une pensée *en acte*. La scène d'action est un récit mais celui-ci nous est communiqué sous la forme d'une monstration plutôt que d'une narration verbale. La scène d'action spectaculaire existe par-delà le récit car elle excède ses capacités expressives, à l'instar des ballets de la comédie musicale ou des gags et cascades du cinéma muet, intraduisibles par le biais d'intertitres narratifs.

Gags, mouvements dansés, cascades sont l'expression physique de l'extraordinaire au cinéma. Les actions naturelles du corps humain sont transfigurées par l'apport du spectaculaire. Cette notion nous apparaît consubstantielle au cinéma et trouve dans le film d'action un terrain propice à sa mise en valeur. Le spectaculaire est, avec l'action, le second élément dont il faut dénouer la complexité afin de définir les contours du cinéma d'action contemporain.

¹⁴⁷ En refusant dans un premier temps d'héroïser le personnage de Jack Ryan, McTiernan accentue la valeur de récit initiatique du film : « *Mon concept était de faire de ce film une version moderne de l'Ile au trésor. C'était ma référence. Un jeune homme jeté dans une aventure maritime, et un super méchant qui se révèle être gentil...* » Propos recueillis par Jacques Victor, **Le Cinéphage** n°6, mai-juin 1992, p.29.

B. LE SPECTACULAIRE ET SES GENRES

1. Le spectaculaire et ses évolutions

Sans vouloir jouer sur les mots, on pourrait dire que le cinéma est intrinsèquement spectaculaire puisqu'il a été et reste avant tout...un spectacle. La fenêtre qu'ouvre l'écran sur le monde est bien un enregistrement mécanique et objectif du réel, comme le pensait André Bazin, mais l'objet de cet enregistrement, lui, est la composition subjective qu'un artiste choisit d'y inscrire en vue de produire un effet chez le spectateur. Cette relation primordiale du film à son spectateur, dans tout ce qu'elle produit de sensations et de sentiments, est au fondement de la notion de spectaculaire et de ses esthétiques. Dès les commencements du cinéma, l'action et la violence participent du spectaculaire comme art de la stimulation du spectateur : le train de *La Ciotat* qui semblait sortir de l'écran produit une abolition du quatrième mur, une mise en cause de la position du spectateur, tout comme la vision du cowboy tirant en direction de l'objectif de la caméra dans **Le Vol du rapide** (Edwin S. Porter, 1903)¹⁴⁸. Le spectateur est happé par l'action (dans ces deux exemples, c'est surtout elle qui va vers lui), ce qui produit chez lui une stimulation physique et émotionnelle proche sur certains points de ce qu'il ressentirait face à un danger réel¹⁴⁹.

La liste non limitative des « *valeurs spectaculaires* », que donne Jean-Loup Bourget dans **La Norme et la marge**¹⁵⁰, témoigne de l'omniprésence du spectaculaire – comme rupture avec le récit et moment de contemplation « gratuit » mais symbolique – dans tous les genres du cinéma, à des degrés divers selon les films et les cinéastes. Les moments spectaculaires recourent par ailleurs « *à des dispositifs spatiaux élaborés et rendent*

¹⁴⁸ Noël Burch décrit le film **How It Feels to be Run Over (L'Effet que ça fait d'être renversé, 1900)** où une voiture fonce en direction de l'objectif de la caméra. L'image évoque **L'arrivée du train en gare de La Ciotat** mais accentue l'effet spectaculaire, la sensation de vitesse et de choc : « alors que cet effet hallucinatoire était somme toute fortuit chez Lumière, conséquence involontaire de sa démarche « scientifique », chez Hepworth et chez Porter il se mue en interpellation délibérée du spectateur, il devient explicitement invitation au voyage. » (*op.cit.*, p.218-219). Le fait de lancer quelque chose en direction du spectateur va être régulier dans les premières années du cinéma « comme autant de coups de butoir portés contre la « barrière invisible » qui continuait à maintenir le spectateur dans un état d'extériorité. » (p.218).

¹⁴⁹ Selon Laurent Jullier, *op.cit.*, la stimulation physique du spectateur de cinéma est le propre du cinéma contemporain « post-moderne » qu'il fait débiter à **La Guerre des étoiles**. Ces deux exemples de cinéma des premiers temps, choisis parmi tant d'autres, montrent que les pratiques immersives et émotionnelles ne peuvent aucunement être associées à une période précise puisqu'elles sont utilisées par le cinéma spectaculaire depuis ses commencements.

¹⁵⁰ Jean-Loup Bourget, *op.cit.*, p.254-255.

physiquement sensibles la présence et les mouvements de la caméra », invitant à « *admirer la virtuosité du cinéaste, dont l'invisibilité est ici soumise à rude épreuve* »¹⁵¹. Ces ensembles spectaculaires sont aussi variés que les genres et les films qui les accueillent. Il y a des séquences dansées dans la comédie musicale, le western (les scènes de bal chez John Ford), les autres films historiques (les danses lascives des esclaves dans les péplums), ou encore dans le film noir (la danse de Rita Hayworth dans **Gilda**, Charles Vidor, 1946). Les séquences décoratives visent à mettre en valeur décors et costumes : Jean-Loup Bourget reprend l'exemple du film historique avec son cortège de « *ballets, processions, entrées cérémoniales, présentation de lettres de créances, couronnement, pompes funèbres, etc.* »¹⁵² Les « *scènes de défoulement si caractéristiques de la comédie américaine* »¹⁵³, mais aussi scènes de poursuite présentes aussi bien dans le burlesque que le film noir, sont des motifs que le cinéma d'action contemporain reprend également à son compte.

On pourrait classer les différentes valeurs spectaculaires en deux catégories.

D'une part un spectaculaire descriptif, celui des costumes, des décors, des maquillages, des corps des figurants (dans le péplum, ceux des danseuses et des esclaves masculins ou féminins, savamment dénudés) : autant d'éléments qui constituent la diégèse du film, le décor dans lequel la fiction va s'intégrer, comme sur une scène de théâtre, et que la caméra et l'œil du spectateur parcourent à tout moment du récit, en parallèle de la narration à laquelle il sert d'écrin. Cette forme de spectaculaire n'a donc pas uniquement pour cadre les moments de suspension narrative observés par Jean-Loup Bourget (qui la poussent néanmoins à son paroxysme) mais est présente tout au long du film : dans **Autant en emporte le vent** (Victor Fleming, 1939) le spectacle des robes de Vivian Leigh ne se limite pas au grand bal d'Atlanta, il est présent tout au long du film, soumis de façon plus évidente il est vrai aux exigences du récit et sa progression. De même, dans **Piège de cristal**, le spectaculaire architectural de la Tour Nakatomi trouve son aboutissement dans le chaos des scènes d'action où le décor est réinventé mais en fait présent dès la première apparition à l'image du *building*, lorsque sa silhouette se découpe sur fond de soleil couchant. Le spectaculaire a bien ses moments privilégiés d'expansion en marge de la narration mais, dans les films mis en scène sur le mode du spectaculaire, chaque image contient une ou plusieurs valeurs spectaculaires : les images sont stratifiées, complexes et polysémiques, traversées de courants contradictoires (éléments liés au spectaculaire ou participant plutôt de la progression narrative),

¹⁵¹ *Ibidem.*

¹⁵² *Ibid.*

¹⁵³ *Ibid.*

alternativement présents au premier plan ou mis en retrait, selon les exigences de la scène et le style du cinéaste. Le spectaculaire descriptif est englobant puisque la fiction prend place dans un univers naturellement spectaculaire : celui-ci est alternativement un décor qui sert de toile de fond au récit, et le sujet même de la scène, dans les moments de suspension narrative étudiés par Jean-Loup Bourget.

Au spectaculaire descriptif on pourrait opposer le spectaculaire tel qu'il se développe en propre dans les séquences d'action, qui n'advient que dans leur cadre très particulier. Le spectaculaire de l'action est à prendre d'abord dans un sens large qui regroupe poursuites, affrontements physiques, destruction comiques ou dramatiques, mais aussi séquences dansées de la comédie musicale. Dans une comédie musicale, il y a tout au long du film un spectaculaire descriptif des décors et des costumes (le raffinement de la direction artistique chez Mark Sandrich, le monde magnifié par l'utilisation de la couleur chez Stanley Donen ou Vincente Minnelli), alors que le spectaculaire de l'action, celui des séquences strictement dansées, apparaît de façon plus ponctuelle et est l'occasion d'une mise en valeur accrue des éléments du spectaculaire englobant. Pour reprendre l'exemple de **Piège de cristal**, le spectaculaire architectural se développe dès la scène de la fête de Noël où McClane découvre l'immeuble, mais le spectaculaire de l'action n'apparaît vraiment qu'avec l'entrée du commando de terroristes.

Dans un film d'action, le spectaculaire ne se limite pas aux séquences de combat et de destruction, pas plus qu'aux séquences de danse dans le *musical*. Le monde du cinéma, particulièrement du cinéma hollywoodien et du cinéma de genre, est un spectacle, un cosmos organisé dont la métaphysique – souvent implicite – s'exprime sur le mode du spectaculaire : c'est-à-dire un langage de l'artifice et de l'effet signifiants. Comme les scènes d'action, les valeurs spectaculaires ne sont pas des éléments ajoutés au récit du film pour le rendre attrayant, mais sans lesquelles il pourrait malgré tout exister. Le spectaculaire apparaît au contraire comme la nature même du film, son mode d'expression. Le spectaculaire est présent par-delà les portions de l'espace narratif et filmique le plus visiblement dévolues à son expansion. En cela, le spectaculaire (comme notion englobante qui recouvre les nombreuses « *valeurs spectaculaires* » observées par Jean-Loup Bourget dans les scènes d'action des films classique et contemporain) n'est pas un élément « *sémantique* », même récurrent, mais est une authentique structure syntaxique du cinéma.

Pour reprendre les outils d'analyses développés par Rick Altman dans son ouvrage **La Comédie musicale hollywoodienne**¹⁵⁴, la distinction entre sémantique et syntaxe apparaît au cœur de l'analyse générique. Par sémantique, nous entendons le choix des sujets, des thèmes et des motifs propres à chaque genre, et plus largement les décors, costumes, types de personnages et de péripéties qui y sont associés. Le niveau syntaxique est lui constitué par un ensemble d'éléments plus formels. Pour Rick Altman, un genre durable (par exemple le western ou la comédie musicale) est celui qui parvient à établir une adéquation entre ses éléments sémantiques et une syntaxe propre. Il est en effet possible de concevoir un film, ou un petit ensemble de films, à partir d'une sémantique qui ne serait pas doublée d'une syntaxe personnalisée, ou plus précisément sur une sémantique adaptant la syntaxe d'un genre préexistant : dans les années quarante/cinquante, les films de *reporter* ou de sport (par exemple sur la boxe : **Nous avons gagné ce soir** et **Marqué par la haine** [Robert Wise, 1949 et 1956], **Sang et or** [Robert Rossen, 1947]) inscrivaient leurs éléments sémantiques propres dans le courant syntaxique du film noir. La sémantique caractérise de façon précise un genre. La syntaxe entre dans un cadre plus large car elle n'implique pas forcément un sujet précis. Une même syntaxe peut recouvrir plusieurs sémantiques. Ces dernières apparaissent donc comme des éléments contingents, soumis à variations : dans le cadre du cinéma d'action contemporain, la valse des éléments sémantiques ouvre à toutes les hybridations, unifiées par la syntaxe du spectaculaire. L'élément syntaxique est donc un facteur de permanence dans les difficiles tentatives de typologie des genres. La syntaxe englobe plusieurs genres : on peut ainsi considérer que le style du spectaculaire et de l'action définit la très grande majorité des œuvres produites durant la période classique. Le spectaculaire y a été décliné sur diverses sémantiques, adaptant son discours aux évolutions techniques du cinéma – comme nous le verrons pour la période contemporaine.

La présence d'une syntaxe générale du spectaculaire (en constante évolution) depuis les débuts du cinéma est une des raisons du caractère d'indistinction qui règne autour de l'expression « film d'action ». Dans la première partie de **La Norme et la marge**, consacrée aux genres comme fondement de l'économie et du style hollywoodien, Jean-Loup Bourget propose cette définition du film d'action : « *On posera que tout film d'action tend vers le spectaculaire et qu'à cet égard l'ensemble du genre se distingue radicalement du drame et de la comédie* »¹⁵⁵. Le genre est défini à partir de l'effet qu'il produit sur le spectateur. La comédie fait rire, le drame émeut, le film d'action spectaculaire fascine, propose des visions

¹⁵⁴ Rick Altman, *op.cit.*, p.113.

¹⁵⁵ Jean-Loup Bourget, *op. cit.*, p.52.

inédites, se détache du quotidien dans lequel la comédie et le drame s'inscrivent plus volontiers. Cette définition est à nuancer, tant la notion de spectaculaire apparaît à la base syntaxique du cinéma hollywoodien dans son ensemble, pensé comme spectacle populaire. Dès lors, ce sont tous les genres du cinéma classique qui ont pour horizon le spectaculaire, y compris la comédie et le drame. Dans la comédie et particulièrement le burlesque, on assiste à la mise en spectacle des corps et de leur relation au décor (dans le cas la *screwball comedy* ou comique loufoque, le spectacle est moins physique que verbal, repose plutôt sur la capacité des personnages à réciter des dialogues longs et complexes). Dans le cas du drame, le corps des acteurs apparaît lui aussi spectaculaire, sublimé par la douleur ou la passion. Les divers éléments sémantiques du drame sont également spectaculaires, que ce soit par le raffinement des costumes et des décors ou par la mise en scène des forces de la nature, récurrente dans le mélodrame (la tempête qui clôt **L'Aurore** [Friedrich Wilhelm Murnau, 1927] ou l'incendie d'Atlanta dans **Autant en emporte le vent**).

Est spectaculaire tout ce qui attire le spectateur vers l'écran dans un processus de transfiguration du réel, si bien qu'il apparaît comme la donnée primordiale du cinéma comme forme d'expression populaire. Tous les genres tendent plus ou moins vers le spectaculaire, même s'il apparaît effectivement que le cinéma d'action est celui qui lui offre le plus de latitude pour se développer. Élément transgénérique, le spectaculaire est donc non seulement un principe syntaxique mais plus encore un « mode », une modalité du cinéma. Le spectaculaire est une façon de faire des films, sans doute la première qui se soit présentée aux cinéastes (puisque le cinéma descend en droite ligne des attractions foraines et autres *spectacles* populaires) et celle qui est quantitativement la plus représentée (puisque c'est vers elle que tend historiquement le goût de la majorité des spectateurs). Pour toutes ces raisons, la forme spectaculaire fonde l'esthétique classique du cinéma dans son équilibre entre production industrielle et démarche artistique. D'autres modes de représentation restent bien sûr possibles. Le spectaculaire est un mode de représentation qui se décline ensuite en plusieurs genres. Ceux-ci ont des caractéristiques sémantiques qui leur sont propres tout en s'exprimant sur le mode du spectaculaire, en partageant tout la stylistique du spectaculaire.

Il y a donc *des* genres spectaculaires et parmi ceux-ci, le ou les genres de l'action, leurs formes classiques et leurs avatars contemporains. La difficulté de dessiner des contours stricts aux genres et aux modes du cinéma apparaît une fois encore. A une typologie exclusive des différents genres, on peut préférer un système d'inclusions mutuelles selon des cercles concentriques, sur le principe des poupées russes. Dans l'ensemble des films de cinéma est

inscrit le sous-ensemble des fictions au sein duquel on distingue différents modes de représentation, dont le mode spectaculaire. Ce dernier intègre lui-même plusieurs sous-ensembles génériques : comédie musicale, burlesque, film noir, western... Le cinéma d'action contemporain existe en interaction avec des genres classiques auxquelles il emprunte des éléments sémantiques qu'il transforme par sa syntaxe propre.

De nature hybride, le film d'action contemporain apparaît comme un parasite qui intègre des structures génériques stéréotypées (science-fiction, policier, western...) et les vide de leur substance pour mieux s'exprimer en leur sein.

Si le mode du spectaculaire recouvre en partie des genres très différents, on peut penser avec Jean-Loup Bourget que c'est bien les films d'action qui tendent le plus vers le spectaculaire, expriment le mieux le mouvement du cinéma à la recherche du grand spectacle, de l'émerveillement du spectateur. Dans cette optique, Jean-Loup Bourget regroupe dans la catégorie des « films d'action » tous ces genres qui proposent au spectateur de l'éloigner de son expérience du quotidien. Il intègre ainsi dans le « genre » du film d'action : le western, le film épique à grand spectacle antique et historique (et donc par extension le film de guerre qui illustre les grands faits d'armes contemporains), le film criminel (film de gangsters, film noir), le film fantastique et de science-fiction¹⁵⁶.

Parmi les genres classiques décrits par Jean-Loup Bourget dans la partie de son ouvrage consacrée aux films d'action et d'aventures, le cas du film fantastique est peut-être le moins évident. Les films fantastiques appartiennent bien au mode du spectaculaire (en particulier par leur utilisation des effets spéciaux et de décors impressionnants construits et filmés pour générer un sentiment de crainte chez le spectateur). Si l'action n'en est évidemment pas absente, elle apparaît pourtant moins présente que dans les autres genres susmentionnés, puisqu'elle est souvent mise en retrait afin de créer une atmosphère de tension. Dans le cadre du cinéma contemporain, nous verrons par contre comment un certain nombre de films fantastique ou d'horreur intègrent la grammaire du cinéma d'action de façon à rendre leurs situations plus percutantes, des précurseurs **Wolfen** (Michael Wadleigh, 1981) et **Evil Dead** (Sam Raimi, 1981) (dont on pourrait dire qu'ils ont tous deux influencé le cinéma d'action des années suivantes plutôt que l'inverse) à **L'Armée des morts** (Zack Snyder, 2004), **Saw** (James Wan, 2004) ou **28 semaines plus tard** (Juan Carlos Fresnadillo, 2007).

¹⁵⁶ *Idem*. Chapitre 2 : « Les genres : films d'action et d'aventures », p.39-90.

Dans le cinéma contemporain, le mouvement des formes spectaculaires est double. Le cinéma d'action contemporain s'imbibe des éléments sémantiques et syntaxiques des genres classiques et les transforme par hybridation. Comme en réponse aux excès du cinéma d'action, les autres genres se ressourcent en accentuant leur dimension spectaculaire.

Outre les formes propres au film d'action, souvent urbaines et technologiques, le cinéma spectaculaire contemporain retrace des images et des sujets issus du cinéma classique, ce qui permet de distinguer, en creux sa spécificité.

Le film d'action contemporain s'est développé parallèlement à la raréfaction des genres spectaculaires du cinéma classique (western, péplum, film de pirates...). Lorsque ceux-ci réapparaissent de façon ponctuelle, ils se sont adaptés à l'esthétique du spectaculaire contemporain, caractérisée par son caractère intensif. Ces films, dont la production était développée durant la période classique, sont désormais hors normes, ce qui explique le goût de l'excès que le cinéma contemporain leur associe : le film d'aventure exotique ayant presque disparu lorsque Steven Spielberg réalise **Les Aventuriers de l'Arche perdue**, son film vient combler un long manque en juxtaposant des morceaux de bravoures qui eussent sans doute été moins développés dans les films antérieurs. De la même manière, dans son **Île aux pirates** (1995), Renny Harlin semble vouloir synthétiser toutes les péripéties propres au genre (trésor caché, tempête, héros mis en esclavage, fuite dans Port Royal...), comme si aucun autre film ne pourrait avant longtemps fournir de visions semblables. La trilogie **Pirates des Caraïbes** applique aux figures du film d'aventure maritime des choix esthétiques qui sont en partie ceux du cinéma d'action contemporain, quitte à souffrir de l'anachronisme : la photographie du premier épisode réduit sa palette de couleurs à des filtres bleus ou orangés, alors que le montage fragmente les morceaux de bravoure, à la différence des plans longs des duels du cinéma classique. L'ambition syncrétique est évidente : les pirates de cinéma d'aventure cohabitent avec un bestiaire issu du fantastique, alors que la mise en scène cite autant les gros plans du western italien que **Star Wars** (l'antre souterraine de Sao Feng dans **Pirates des Caraïbes : jusqu'au bout du monde** évoque celle de Jabba le Hutt au début du **Retour du Jedi** [Richard Marquand, 1983]). Les scènes d'action trouvent leur origine dans le spectacle de cirque à base de sauts périlleux et d'acrobaties câblées. Ces différentes influences sont juxtaposées plutôt que synthétisées : la trilogie est constituée d'un ensemble de séquences aux tonalités distinctes (drame, comédie, action, fantastique) et aux enjeux souvent contradictoires (les trahisons multiples que ne cessent de s'infliger les personnages semblent avoir surtout pour finalité d'épuiser tous les possibles narratifs qu'ils offrent aux scénaristes). La durée imposante de l'ensemble (trois films de plus de deux heures chacun) témoigne d'un

goût pour le foisonnement et le métissage, ainsi que d'une volonté de ne pas avoir à choisir entre les divers possibles offerts par la diégèse.

Comme **Pirates des Caraïbes**, **Van Helsing** de Stephen Sommers (2004) hybride le film d'aventure et le fantastique avec une esthétique de l'excès qui est celle du film d'action contemporain. Avec **Van Helsing**, Sommers bascule du film d'horreur gothique au film d'action en orchestrant une série d'affrontements entre les grands monstres classiques d'Universal (Dracula, la créature de Frankenstein, le loup-garou), dans une démarche de synthèse (un *best of* des monstres célèbres auquel s'adjoint Mister Hyde dans la scène d'ouverture) et d'outrance spectaculaire. Le hors-champ et le mystère propre au cinéma d'horreur sont balayés par les exigences propres au film d'action. Sommers conserve des éléments sémantiques du cinéma d'épouvante (château gothique, savant fou, monstres) mais les intègre dans une forme narrative et visuelle qui est bien celle du cinéma d'action, avec sa fascination pour la technologie (les gadgets de Van Helsing, fournis par le Vatican mais inspirés de ceux de James Bond) et les affrontements violents (lors des attaques de monstre, Sommers met moins l'accent sur le suspense et la peur que sur les cascades et les chocs physiques).



Figure 88 - L'Île aux pirates



Figure 89 - Van Helsing



Figure 90 - Pirates des Caraïbes 3

Quant au western, Sam Raimi transforme le genre en film d'action contemporain en construisant **Mort ou vif** (1995) sur une succession de duels. Il conserve du western son élément le plus spectaculaire (le face à face des pistoleros le long d'une rue principale et poussiéreuse) et fait le cœur de son film de ce qui ne constituait que l'acmé d'un long processus dramatique dans le western classique ou même chez Sergio Leone. La péripétie est sérialisée et grossie par des effets de mise en scène appuyés. Raimi dépasse la « mesure » du cinéma classique et adapte son western aux codes esthétiques et narratifs du cinéma d'action contemporain (la confrontation violente et manichéenne comme unique moteur dramatique).

La période du cinéma muet constitue la matrice du cinéma d'action en ce que. Privée de la parole, les films muets font reposer leurs significations sur le mouvement des corps et des images, c'est-à-dire sur l'action. Buster Keaton et Douglas Fairbanks s'imposent comme les

premiers à proposer un cinéma spectaculaire fondé sur la mise en scène de l'action pure, la succession rythmée de morceaux de bravoure physiques. Leur attrait pour le cinématographe tient moins à ses formes narratives qu'à la capacité du nouveau media à donner à leurs performances une amplitude inenvisageable sur scène. Il s'agit de la première occurrence de la relation de complémentarité inégale entre fragments narratifs et spectaculaires (en faveur de ces derniers) que l'on a retrouvée dans les films d'action contemporains. Abstraits des contraintes du récit, Keaton ou Fairbanks sont avant tout des corps mobiles, lancés à toute allure dans un espace dont les obstacles physiques, en apparence insurmontables, n'existent que par et pour eux. Dans ces films, comme dans le cinéma d'action contemporain, le monde est tout entier dédié à accueillir et mettre en valeur l'exploit physique.



Figure 91 - Les 3 Mousquetaires



Figure 92 - A Toute épreuve

De façon consciente ou inconsciente, des liens se tissent entre les deux périodes, par la reprise de motifs et d'idées de séquences, avec d'évidents changements stylistiques. Il est ainsi permis de voir dans la scène d'**A Toute épreuve** où Chow Yun-Fat descend le long d'une rampe d'escalier en tirant sur ses adversaires la reprise d'une autre célèbre descente de rampe, celle de D'Artagnan (Douglas Fairbanks) fuyant du palais de Richelieu dans **Les Trois Mousquetaires** de Fred Niblo (1921)¹⁵⁷. De même, le coordinateur des cascades et réalisateur de seconde équipe Vic Armstrong déclare s'être inspiré de la descente de Fairbanks le long d'une voile dans **Le Pirate noir** pour concevoir une séquence similaire dans **Demain ne meurt jamais**, lorsque James Bond et Wai Lin se jettent dans le vide du haut d'une tour, déchirant une toile ornée du portrait du méchant Elliot Carver¹⁵⁸. Les deux cascades de Douglas Fairbanks sont des péripéties codées du film d'aventure (donc une des formes classiques du film d'action) mais tiennent aussi du burlesque dans une forme d'indistinction primitive entre la cascade et le gag (la fuite sur la rampe des **Trois Mousquetaires** fait suite à une longue séquence où D'Artagnan s'amuse à jouer les

¹⁵⁷ Le rapprochement est suggéré par Nicole Brenez : « *Fat avec Fairbanks* ». Nicole Brenez et Sébastien Clergé (dir.), *op.cit.*, p.184.

¹⁵⁸ « *J'ai eu l'idée d'associer l'image du Pirate Noir aux panneaux publicitaires hongkongais* », cité par Laurent Bouzereau, *op.cit.*, p.200.

matamores face à Richelieu). Le cinéma de Buster Keaton repose sur la même indistinction, mais dans le sens inverse puisque c'est le gag qui est la finalité de la cascade. L'influence du spectacle vivant, du cirque, est aussi patente : les personnages joués par Fairbanks se mettent en spectacle, soignent toujours leur entrée (**Le Pirate noir**) ou leur sortie (**Les Trois Mousquetaires**). Les origines de l'action spectaculaire au cinéma sont multiples mais ont trouvé dans le jeune cinématographe un terrain d'expérimentations communes.



Figure 93 - Le Pirate noir **Figure 94 - Demain ne meurt jamais**

L'évident écart stylistique entre ces extraits permet de mesurer la distance technique entre de le cinéma muet et le spectaculaire contemporain et révèle également un rapport différent à la représentation. La référence du cinéma muet est le plus souvent scénique : dans les deux scènes avec Douglas Fairbanks, le placement de caméra est fixe et frontal, reproduisant la vision d'un spectateur de théâtre assis face à la scène. A l'inverse, les deux films contemporains brisent cette frontalité par une multiplication des angles de prise de vue, associée à un plus grand nombre de plans. Dans nos exemples des années 20, l'action se déroule dans le cadre, sans coupure apparente si ce n'est un ou deux raccords dans le mouvement qui permettent de compenser la fixité picturale du cadre. Le corps de l'acteur et ses mouvements sont premiers et la mise en scène leur est soumise, alors que le cinéma contemporain renverse cette équation : le corps est toujours le vecteur de l'action mais on assiste à une autonomisation de la mise en scène qui devient spectaculaire par elle-même, par son sujet mais surtout dans son exhibition technique (alternance des échelles de plan, nombreux mouvements de caméra, variation des vitesses de défilement de l'image, accélération du montage, bande-son complexe aux effets sonores intensifiés...). Il ne s'agit plus d'entretenir une distance avec le spectateur mais au contraire de le propulser au cœur de l'action, à l'image des travellings qui accompagnent (en avant et en arrière qui) la descente de l'inspecteur Tequila sur la rampe d'**A Toute épreuve** : le spectateur fait corps avec la caméra

et avec le personnage dont elle mime les mouvements. De même, la chute de Bond et Wai Lin est diffractée en plusieurs plans dont le montage rapide transcrit l'excitation de la chute¹⁵⁹.

L'adaptation aux formes contemporaines du spectaculaire est visible dans l'ampleur des morceaux de bravoure par rapport aux modèles du cinéma classique. C'est toute la différence entre **Scarface** d'Howard Hawks et son *remake* par Brian De Palma en 1983. Le scénario d'Oliver Stone adapte les enjeux du film original au monde contemporain : Miami remplace Chicago, le cubain exilé le gangster italien et le trafic de drogue la contrebande d'alcool. Esthétiquement, le film de De Palma témoigne de la mode des années quatre-vingt (couleurs criardes, musique synthétique...), tout comme celui de Hawks s'inscrivait dans l'esthétique du film de gangster classique. D'un film à l'autre, d'une période à une autre, l'évolution des mœurs et l'affaiblissement de la censure aidant, le *remake* s'impose par son excès dans la représentation de l'action violente, quand bien même le film de Hawks ait déjà marqué son temps sur ce point. Les deux films s'achèvent par un même massacre, Tony Camonte/Montana tirant de façon hystérique sur ses assaillants. Dans les deux cas, on assiste à une mise en valeur de la « technologie » au travers des armes du gangster : la mitrailleuse Thompson de Camonte (Paul Muni) a pour les années trente une puissance de tir équivalente au fusil-mitrailleur lance-grenades utilisé par Al Pacino dans les années quatre-vingt. Le goût du cinéma d'action pour l'exhibition des derniers modèles d'armement (quand il n'en invente pas lui-même de nouveaux comme le fera James Cameron dans **Aliens**) n'est donc pas nouveau : dans le premier **Scarface**, Tony Camonte se félicite également d'avoir installé dans son appartement des volets métalliques qui lui permettent de tenir plus longtemps l'assaut de la police. D'un film à l'autre, c'est l'ampleur de la scène d'action qui change, quand bien même la durée des deux séquences soit à peu près identique (environ cinq minutes) : dans le film de De Palma, le nombre de plans, de mouvements de caméra, de munitions tirées et de victimes est beaucoup plus élevé que chez Hawks, ce qui donne l'impression que la fusillade du *remake* est beaucoup plus longue (parce que plus emphatique) que celle de son modèle. La scène se déroule désormais en pleine lumière et le sang coule à flots, alors que les ténèbres qui entourent les tireurs dans le film original masquent en partie la violence de la situation. On constate également que la « morale » du film original (le gangster abattu par la police) a cédé la place à une ironie ambiguë : Tony Montana est assassiné par d'autres gangsters, ce qui relativise l'idée de justice puisque la figure du Mal n'est pas éliminée, mais remplacée par une

¹⁵⁹ Sur l'accélération du montage et l'immersion du spectateur dans l'action, voir seconde partie, A/ 3).

autre. La représentation d'une action spectaculaire et violente n'est donc pas le propre du cinéma contemporain, mais il lui applique une esthétique qui apparaît plus appuyée, l'hystérisation de la forme redoublant celle de la situation. Cette évolution est aussi due à celle des moyens techniques et des attentes du spectateur : l'esthétique spectaculaire repose sur une quête constante de la performance (physique, technologique), du dépassement des modèles établis de façon à offrir un spectacle inédit au spectateur. Une ambition qui prend toute son importance dans le cadre d'un *remake*, placé de fait entre tradition et renouvellement : Brian De Palma reprend la situation créée par Howard Hawks mais l'adapte aux nouveaux standards de la violence hystérique posés par exemple par la fusillade finale de **La Horde sauvage** de Sam Peckinpah.



Figure 95 – Scarface



Figure 96 - 3h10 pour Yuma

Les mêmes remarques s'appliquent à **3h10 pour Yuma** de Delmer Daves (1957) qui s'ouvrait sur l'attaque d'une diligence filmée en un plan de grand ensemble le temps du générique, en accord avec la tonalité intimiste de ce western en chambre au déroulement proche du film noir. Dans le *remake* réalisé par James Mangold en 2007 (qui apparaît pourtant comme un film « classique » eu égard aux canons esthétiques de sa période de production) la même attaque de diligence s'étend sur plusieurs minutes très découpées. L'expansion de la scène d'action est soutenue par une surenchère technologique : la diligence est devenue un fourgon blindé, protégé par une mitrailleuse, que les desperados attaquent à coup de dynamite. Il s'agit pour Mangold de réaliser un western mais de rendre celui-ci acceptable en terme de spectaculaire pyrotechnique pour des spectateurs habitués au film d'action urbain et guerrier. Tout au long du film, la narration simple de l'œuvre originale est complexifiée par l'ajout de séquences d'action qui allongent la durée du film de trente minutes et en bouleversent les enjeux. Le cœur du film original tenait dans l'enfermement du bandit (Glenn Ford) et de son gardien (Van Heflin) dans une chambre d'hôtel, le *remake* met l'accent sur la longue poursuite qui doit mener les personnages à cet hôtel au travers de nombreux dangers. Mangold reprend à l'identique les situations et dialogues de son modèle mais toutes ses transformations vont dans le sens d'une mise en avant de l'action (fusillade, poursuite...). Le

film repose sur une synthèse esthétique inspirée autant par le classique de Delmer Daves, que par la cruauté baroque du cinéma italien des années soixante-dix (particulièrement visible dans le traitement du personnage de Charlie Prince [Ben Foster] et l'ajout d'une scène de torture curieusement anachronique) et par l'excès spectaculaire du cinéma depuis les années quatre-vingt.

Dans le film d'action, le récit est inféodé à l'enchaînement des scènes spectaculaires, ce qui inverse la règle du cinéma classique. De **La Chute de l'empire romain** d'Anthony Mann (1964) à **Gladiator** de Ridley Scott, nous sommes passés du drame historique au film d'action. Les deux films se situent au moment de la mort de l'empereur Marc Aurèle et de la décadence de Rome durant la dictature violente de Commode. Tous deux sont par essence spectaculaires, la reconstitution de l'antiquité romaine apportant son lot de décors imposants, de figurants costumés et d'acteurs célèbres, mais ce spectaculaire n'est pas utilisé de la même manière par les deux réalisateurs. Chez Anthony Mann, suivant le canon du film épique hollywoodien, l'Histoire collective s'incarne dans les destins de chacun des personnages qui incarnent les valeurs de Rome (à l'image du plan montrant Sophia Loren devant une carte de l'Empire, créant une association métonymique entre les deux). Si elles sont certes rattachées aux enjeux politiques de la période, les aventures de Maximus (Russell Crowe) dans le film de Ridley Scott apparaissent plus comme une suite d'exploits personnels où le personnage met à bas le tyran pour venger la mort de sa femme : il est en cela plus proche de l'individualisme des héros du cinéma contemporain.

Il faut voir là une différence majeure entre cinéma d'aventure classique et film d'action contemporain. Le premier est un genre ouvert où les scènes d'action sont inscrites dans un contexte plus large qui les associe à la contemplation des paysages et des destins collectifs : la notion de spectaculaire englobe tout ce qui est présent à l'écran : la masse des figurants et les couleurs du ciel participent du spectacle autant que les charges de cavalerie et les duels du western (qui sont plus spécifiquement des scènes d'action). Le film d'action contemporain, comme son nom l'indique, met l'accent sur ces scènes d'action, leur grossissement et leur multiplication. Les autres formes naturelles du spectaculaire, devenues évidentes pour le spectateur, ont comme perdu de leur faculté d'enchantement et sont donc beaucoup moins mis en valeur dans les films. Au dépaysement des décors du western, du film d'aventure colonial, du film de pirate ou même du film de guerre, le film d'action contemporain répond souvent par la mise en avant d'un décor urbain fonctionnel déjà connu par le spectateur. Il en propose par contre un emploi neuf, au travers des scènes d'action qui en bouleversent la topographie. L'image du cinéma d'aventure classique est naturellement et

complètement spectaculaire, celle du cinéma d'action moderne souligne ce spectaculaire en se focalisant sur un seul élément, le héros actif.

Ce renversement correspond à la structure du film de Scott, plus ramassée (car centrée sur un héros unique) que la tragédie aux multiples protagonistes de Mann. Le moteur du récit n'est plus la parole comme vecteur de l'idéologie ou de la philosophie défendue par chacun des personnages (**La Chute de l'empire romain**), mais l'action comme seul moyen de survie pour Maximus (**Gladiator**). Dans **Gladiator**, le contexte politique passe à l'arrière-plan, exprimé de façon métaphorique par la violence des jeux du cirque. En faisant de son héros un gladiateur, Scott centre son film sur le spectacle de l'arène et les scènes d'action, ce qui réduit d'autant la place occupée dans le film de Mann par les intrigues politiques. Chez Anthony Mann, la bataille entre l'armée romaine et les Germains a lieu au bout de quarante-cinq minutes, après la présentation des personnages et des enjeux du film. **Gladiator** débute par cette même bataille (il s'agit des douze premières minutes du film, avec autant de temps consacré aux préparatifs du combat qu'à l'affrontement à proprement parler) : l'accent est mis d'emblée sur l'action. La bataille de **La Chute de l'empire romain** est une attaque surprise, une escarmouche assez brève dont plusieurs ennemis parviennent à s'échapper, alors que dans celle de **Gladiator** se joue la fin de plusieurs années de guerre, ultime affrontement entre deux armées au grand complet. Anthony Mann construit son film sur un *crescendo*, reprenant dans le dernier acte le motif de la bataille (cette fois-ci contre l'armée perse) pour en donner une version plus longue et plus ample, soutenue par une musique également plus présente. A l'inverse, Ridley Scott place la scène la plus spectaculaire au début du film, privilégiant ensuite les combats individuels ou entre de petites formations.



Figure 97 - **Gladiator**

Pour captiver son public, Scott se doit de débiter par un tel morceau de bravoure, soumettant ainsi le narratif et l'intellectuel au physique et au spectaculaire. La mise en valeur de l'action résonne avec le sujet du film, réflexion sur le spectacle et la manipulation du public par la mise en scène de la violence. Les propos de Maximus (« *Je conquerrai la foule. Je lui donnerai un spectacle qu'elle n'a jamais vu auparavant.* ») ou de Gracchus (« *Il leur*

apportera la mort et ils l'aimeront pour ça ») apparaissent comme des commentaires de la démarche artistique de Ridley Scott.

Les scènes d'action ne sont pas absentes du film d'Anthony Mann. Outre les deux batailles, la poursuite en chars entre Commode (Christopher Plummer) et Livius (Stephen Boyd) résume et incarne dans une forme spectaculaire l'opposition des deux hommes, comme le ferait une poursuite en voiture dans un film contemporain. La séquence finale de **La Chute de l'empire romain** oppose à nouveau les deux ennemis dans un duel, séquence que Ridley Scott reprendra presque à l'identique. La scène d'action se pose comme la résolution des enjeux dramatiques, politiques et historiques du film : le duel entre deux personnages très typés (le « héros » et le « méchant », incarnant chacun un concept politique, démocratie contre tyrannie) cristallise les enjeux du film et apporte, par le spectaculaire, une solution fictionnelle à la complexité du moment historique. Si les scènes d'action ne sont pas absentes du film « classique » d'Anthony Mann, elles n'en constituent pas le cœur, contrairement à la version contemporaine de Ridley Scott. L'esthétique du film de Mann s'inspire du théâtre et de la peinture, comme en témoignent les larges cadres fixes et les postures immobiles des personnages. Le spectaculaire de **Gladiator** témoigne lui de l'évolution contemporaine des formes cinématographiques avec une caméra plus mobile, un montage acéré, une image aux teintes et aux textures multiples (le triomphe de Commode en gris et rouge, la première bataille en bleu et flamme, teintes d'ordinaire associées au cinéma technologique, par exemple **Terminator 2**).

La bataille qui ouvre **Gladiator** s'inspire de la fin du premier acte de **La Chute de l'empire romain** en augmentant sa force de frappe dramatique (par sa position en amorce du film) et visuelle (par la multiplication des combattants). La mise en scène de la bataille par Anthony Mann repose sur l'alternance entre trois types de plans. Les plans de grand ensemble donnent une vision générale de la bataille, c'est le point de vue stratégique du général Livius. En plan moyen, la caméra se rapproche de la masse des combattants, jusqu'aux plans rapprochés qui détachent les passes d'arme entre des combattants individuels. Trente ans plus tard, le découpage de Ridley Scott se base toujours sur ces trois échelles mais le montage, le passage de l'un à l'autre est plus rapide, plus brutal aussi, avec une durée moyenne de plan plus brève. La rapidité et la densité nouvelle du montage, l'enchaînement plus acéré des plans, permettent de parcourir en quelques instants les différents enjeux de la bataille, des fantassins à la cavalerie en passant par le front des machines de guerre et la position de l'empereur à distance, en spectateur. Postulons que l'évolution « naturelle » de la perception des images de cinéma par le spectateur permet cette accélération et cette intensification du montage

particulièrement présentes dans le film d'action moderne. Le nombre d'informations présentes au même instant à l'écran augmente et le montage de Ridley Scott se fait suggestif et intuitif. Le réalisateur filme moins une représentation de la bataille héritée de la peinture classique que filme le réalisateur que les sensations des combattants au cœur du chaos. La rapidité du montage correspond à la fugacité des instants, comme les flashes mentaux que reçoit Maximus après la mort de sa famille. La surface de l'image est altérée par des effets de flou, des ralentis qui déforment les corps et abstraient les mouvements en un ensemble de lignes colorées qui correspondent elles aussi à une approche plus subjective de la forme. Cela provoque également un effet de stimulation primaire du spectateur, c'est-à-dire une adhésion immédiate et physique au contenu de l'image, sans passer par le biais de la compréhension intellectuelle du récit et de l'identification à un personnage. Scott met en scène les sensations des combattants et les communique au spectateur. Cette abolition de la barrière entre le sujet et l'objet, le film projeté et le spectateur, en vue de son immersion sensorielle dans l'image, est justement un principe central à l'esthétique du film d'action¹⁶⁰. La stimulation est renforcée par l'hétérogénéité des outils de représentation de la bataille : ralentis et accélérés, jeux de focales très marqués avec présence de flou, effets de matières et filtres colorés qui altèrent la matière de l'image. L'hétérogénéité est renforcée par la brusquerie du montage qui juxtapose les plans très rapidement pour souligner la violence de la bataille, et s'oppose surtout à l'(apparente) unité classique que conservait Anthony Mann dans la séquence équivalente de **La Chute de l'empire romain**.

Ces exemples de *remake* ou d'adaptations contemporaines de films classiques permettent de cerner l'évolution des formes du spectaculaire qui a mené à l'esthétique globale du cinéma d'action contemporain¹⁶¹. Il faut considérer les différences observées ici comme des évolutions de l'esthétique cinématographique et non comme des ruptures par rapport à un modèle établi. Il y a une scansion réelle et visible de l'histoire des formes esthétiques (le

¹⁶⁰ Voir seconde partie, C/.

¹⁶¹ De façon radicale (et franchement contestable), Sylvester Stallone explique que « *le savoir-faire des metteurs en scène actuels est davantage aigu, plus innovateur. John Ford était un grand, mais John Ford aujourd'hui... Le public de nos jours ne l'accepterait pas. Parce que nous sommes à l'ère du montage rapide, des gros plans dramatiques. Quand le grand metteur en scène Abel Gance dirigeait **Napoléon**, il tenait des plans où 5 000 hommes courent pendant quinze minutes... Il ne pourrait plus faire ça aujourd'hui !* » (« *Cobra crache son venin* », propos recueillis par Pat Hackett, **Starfix** n°41, octobre 1986, p.28).

La différence entre les spectaculaires classique et contemporain est également visible dans le nouveau type d'acteurs qui occupent les écrans à partir des années quatre-vingt. Ainsi, lorsqu'on lui demande si son film **Le Contrat** (1986), qui met en scène un policier vengeur infiltré chez des gangsters, aurait pu être un film en costume (c'est-à-dire se dérouler durant les années quarante, à l'époque film noir classique), le réalisateur John Irvin explique que « *les Edward G. Robinson et les James Cagney étaient petits de taille. Ce géant de*

spectaculaire contemporain est une de ces étapes), due à des changements d'ordres économiques ou technologiques dans l'industrie du cinéma, mais ces changements s'inscrivent dans une démarche d'ensemble, une recherche commune sur la façon de raconter des histoires. Les étapes de ce processus sont tributaires des finances de l'industrie, du développement des nouvelles technologies, des emprunts aux autres formes d'expression visuelles et de la façon dont le cinéma les adapte à son propre langage, ainsi que de la capacité du public à percevoir, et surtout accepter, l'innovation : « *La tendance naturelle d'un média comme le cinéma, la BD ou le videogame est de se créer son propre bagage de signes, qui lui permettra de raconter des choses de plus en plus élaborées avec une économie de moyens. Ceci ne peut se faire sans l'aide du public. Ce dernier fait sa propre éducation à travers les images et intègre, consciemment ou inconsciemment, qu'importe, un certain nombre de signes qu'il va reconnaître et interpréter de plus en plus vite. Si l'on prend un spectateur de l'époque de Méliès et qu'on le place face à un film contemporain, il ne comprendra strictement rien à ce qu'il voit. Cela n'a pas tellement à voir avec la rapidité du découpage moderne, mais plutôt avec la somme des conventions* »¹⁶². L'accentuation du découpage et la subjectivisation de la forme évoquées au sujet de **La Chute de l'empire romain** et de **Gladiator** témoignent de cette évolution continue des conventions visuelles et narratives, intégrées de façon intuitive par le spectateur contemporain. L'emballlement des images par lequel se caractérise le spectaculaire contemporain (augmentation du nombre de plans et de leur vitesse de défilement, outrance des cascades et de la violence...) est dû à une intégration de plus en plus rapide de ces conventions par le spectateur qui, même en dehors du cinéma, est constamment mis au contact d'images (publicité, clips, jeux vidéo, à la télévision, sur Internet et ses dérivés). Au sein même du genre du film d'action, il paraît peu probable que les *jump cut* et les ellipses intuitives sur lesquelles repose la mise en scène de Paul Greengrass dans **La Mort dans la peau** et **La Vengeance dans la peau** soient facilement appréhendables pour un spectateur des années quatre-vingt habitué à la vision de **Commando** ou **Top Gun** : ce n'est pas seulement l'amplitude spectaculaire des séquences d'action qui évolue mais aussi la façon dont l'histoire est racontée au travers de l'action et du style spectaculaire.

La forme de **Gladiator** n'est en tout cas plus celle d'un film épique classique. On pourrait aller jusqu'à dire que les genres spectaculaires classiques n'existent plus dans le cinéma contemporain, remplacés par le seul « genre » du film d'action qui, ponctuellement, se déroule durant l'antiquité, au temps des pirates ou dans l'Ouest sauvage. **Gladiator** retrouve

Schwarzenegger aurait juré dans une reconstitution ! » (propos recueillis par FAL, **Starfix** n°39, août 86).

¹⁶² Rafik Djoumi : « *Fusions moléculaires* ». Ludovic Graillat (dir.), *op.cit.*, p.41.

les éléments génériques du spectaculaire classique (toges et décors à colonnades, sombres forêts enflammées par des hordes barbares,...) mais les retrace au travers de l'esthétique anachronique du film d'action (montage saccadé, filtres colorés, usage du ralenti et de l'accélééré...) et du spectaculaire contemporain. Il s'agit là d'images en constante mutation, dont les évolutions sont déclinées au travers des différents *blockbusters*.

Le terme de *blockbuster* ne renvoie d'abord pas à une esthétique mais au système économique de distribution par saturation. Le principe de distribution des films par cycles (une première sortie dans des salles de prestige et dans un second temps une diffusion élargie aux autres salles du pays) est remplacé par la sortie simultanée du même film dans un nombre croissant de salles. Ce système s'est élargi en dehors des frontières américaines, la sortie des *blockbusters* étant désormais planifiée à l'échelle mondiale, presque en même temps dans la plupart des pays. Les films spectaculaires se prêtent bien à cette distribution à grande échelle, justement parce qu'il s'agit là d'œuvres susceptibles d'attirer un large public, de réunir face au même écran plusieurs catégories de spectateurs (enfants, adolescents, adultes hommes et femmes) sans lesquelles elles ne pourraient être rentables.

Bien avant que les studios mettent en place, au cours des années soixante-dix, ce nouveau mode d'exploitation, la distribution par saturation était déjà pratiquée par les compagnies indépendantes de façon à offrir une plus grande visibilité à leurs « petits » films. C'est à cela que les premiers films d'action de la série des **James Bond** doivent leur succès américain tout au long des années soixante. Produits de façon indépendante par la firme anglaise EON et distribués sur le sol américain par United Artist, les **James Bond** attirent un public jeune à travers tout le pays. L'abandon, à partir d'**Opération Tonnerre** (Terence Young 1965, le troisième film de la série), du système traditionnel d'exclusivité au profit d'une sortie simultanée dans un très grand parc de salles, situées en particulier en dehors des grandes villes, permet aux films d'être mieux et plus vite vus par leur principal public, et de s'imposer ainsi parmi les grands succès de la période¹⁶³. Il convient de constater, comme nous le verrons en détail plus loin, que le cinéma spectaculaire (et, particulièrement à partir des années soixante-dix, le film d'action) est au cœur de la plupart des mutations du système de production hollywoodien, tant sur son versant économique que du point de vue des techniques : développement des effets spéciaux, amélioration du parc de salles par le son

¹⁶³ Joël Augros, « *James Bond 004, 115 (milliards)* ». *op.cit.*, p.247-248.

Voir également Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, question n°10 : « *Les films à gros budget trouvent-ils leurs racines dans le cinéma à petit budget ?* », p.37-41.

dolby puis le THX, implantation des écrans Imax puis de la projection numérique couplée à la stéréoscopie).

Reste que le *blockbuster*, principe économique, n'est d'abord pas associé à une esthétique bien définie : **Le Parrain**, **French Connection** et **L'Exorciste** (1973) de William Friedkin ou **Les Dents de la mer** de Steven Spielberg (1975), pour prendre certains des plus gros succès des années soixante, partagent un même mode de distribution mais différent par leurs choix esthétiques et narratifs. Ils sont néanmoins réunis par une semblable volonté de retravailler certains des genres de la série B classique (film de gangster et film d'horreur) en leur offrant une ampleur formelle inaccoutumée, tant en terme de récit (dans **Le Parrain**, les péripéties du film noir sont couplées avec celles du mélodrame et de la fresque historique) que de moyens techniques (le réalisme nouveau des effets spéciaux de **L'Exorciste** ou des **Dents de la mer**, l'ampleur des scènes d'action de **French Connection**). L'élargissement de la distribution correspond finalement à un élargissement de l'horizon des films de genre qui ne sont plus pensés comme une production en série mais comme des œuvres uniques et indépendantes susceptibles de recevoir autant de soin, si ce n'est plus, que les films dits de prestige.

Malgré tout, on ne peut souscrire complètement à la thèse de Dave Kehr¹⁶⁴, reprise par Vincent Amiel et Pascal Couté selon laquelle « *les blockbusters apparus dans le courant des années 80 sont en fait des films d'exploitation mais avec un budget gonflé, n'ayant plus aucun rapport avec les conditions financières de ces derniers* »¹⁶⁵. Le passage, dans le choix des sujets, de la marge du film d'exploitation ou de la série B à un mode de production plus prestigieux est exact et correspond à une remise en avant de la culture populaire qui ne va cesser de s'accroître tout au long de la période contemporaine (on la retrouve dans les actuelles adaptations de jeux vidéo et de *comic books* au cinéma, ainsi que dans son intégration de leurs codes esthétiques). En conclure que « *Les Dents de la mer n'est guère*

¹⁶⁴ Dave Kehr, « *Le « Nouveau Monde » de Roger Corman et la génération 1970* ». Bill Krohn dir.), **Joe Dante et les Gremlins de Hollywood**, Éditions Cahiers du Cinéma / Festival international du film de Locarno, 1999, p.43-48.

Le producteur Joel Silver témoigne d'une démarche semblable : « *Quand j'étais gosse, les films d'action m'excitaient toujours. J'adorais voir des films comme Les Canons de Navarone, Ben Hur, [...] Quand je suis arrivé à Hollywood, la mode n'était plus à ce genre de films, à l'exception des James Bond et des Inspecteurs Harry. La plupart des films d'action étaient des films à petits budgets, comme ceux produits par A.I.P. [la firme de Roger Corman. NDA] que j'aimais aussi beaucoup mais qui n'avaient pas la même envergure. Et j'espérais, en venant ici, essayer de redonner un nouveau souffle à ce genre. [...] Pour moi, c'était une espèce de version un peu luxueuse de ce qu'on voyait dans les films d'exploitation.* » Propos recueillis par Nicolas Saada, **Cahiers du cinéma** n°462, Décembre 1992, p.71.

¹⁶⁵ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.38.

plus qu'un film American-International de drive-in, bodybuildé par un budget de grand studio »¹⁶⁶, nous apparaît par contre inacceptable. Car ce n'est pas le sujet d'un film, aussi futile soit-il, ni même son mode de production, qui peuvent permettre d'en juger la qualité, mais sa seule mise en scène. Ce que réalisent, à partir de la seconde moitié des années soixante-dix, **Les Dents de la mer**, **Superman**, **Star Wars** ou encore **Les Aventuriers de l'arche perdue**, c'est d'appliquer aux genres de la série B une grammaire de série A, un soin visuel inédit issu de la rhétorique des productions de prestige. Le soin apporté aux décors et aux effets spéciaux connote un système de production plus riche, et l'ampleur épique de la mise en scène s'écarte du style volontiers étriqué des sérials et des productions Corman. Ce renouvellement profond de l'approche du spectaculaire ouvre la voie aux films d'action contemporains.

Dans les films d'horreur, La démarche du cinéma d'exploitation est justement d'exploiter la présence du monstre, de le montrer régulièrement, même lorsque son rendu technique est déficient. Dans **Les Dents de la mer**, Spielberg choisit au contraire de se focaliser sur l'attente du chef Brody (Roy Scheider) qui observe la plage à la recherche du requin, donnant ainsi à ressentir le passage du temps. Des excès du film d'exploitation, on passe à une expérience de mise en scène inspirée de la rhétorique du suspense hitchcockien, marque de qualité qui place le film du côté de la série A quand bien même son sujet (une plage touristique est menacée par un requin mangeur d'hommes) est celui d'une série B. Spielberg donne à son film une tonalité épique, construite sur un long *crescendo* jusqu'au combat final entre le requin et les trois chasseurs. Refusant une fois encore les limitations esthétiques de la série B, le réalisateur inscrit son film dans d'amples paysages naturels mis en valeur par des plans longs aux cadrages complexes (où l'enfermement claustrophobique des corps et des visages alterne avec une approche picturale des espaces maritimes).

La musique symphonique de John Williams qui retentit dans un grand nombre des *blockbusters* de cette période est un autre témoignage de la revendication de qualité et de sérieux de ces films qui proposent un traitement inédit des schémas de la série B. Les films de Spielberg, Lucas ou Donner se caractérisent par la fantaisie naïve de leurs sujets, mais le compositeur les illustre avec une forme musicale opératique qui en rehausse le prestige et illustre leur mouvement vers le mythe. Le style de John Williams se caractérise par sa complexité d'écriture et son goût des grandes formations mais produit pour ces films des thèmes immédiatement reconnaissables qui renvoient à leur dimension populaire.

¹⁶⁶ *Ibidem*. Dave Kehr cite ici le producteur Roger Corman.



Figure 98 - Superman

« *You'll Believe a Man Can Fly!* » (« *Vous allez croire qu'un homme peut voler !* »). L'accroche publicitaire du **Superman** de Richard Donner résume à elle seule cette nouvelle approche du spectaculaire. Héros de bande dessinée, Superman est une icône de la culture populaire aux apparitions filmiques jusqu'alors cantonnées dans des productions à destination d'un public jeune (divers sérials pauvres, une série télévisée, des dessins animés de Max et Dave Fleischer). Le pari de Richard Donner est d'utiliser les techniques cinématographiques les plus avancées pour rendre hommage à ce « petit » sujet. Il provoque ainsi l'adhésion d'un large public désormais convaincu qu'effectivement un homme peut voler et, surtout, que cela ne constitue pas forcément un spectacle au rabais. Le budget du film et le soin apporté à sa forme sont hors normes, de même que son casting (les stars du cinéma classique Marlon Brando et Glenn Ford) et l'ampleur de son récit (l'intrigue du film est prévue pour être composée de deux films tournés en même temps). Contre toute attente, **Superman** s'inscrit dans la filiation des plus prestigieuses productions du cinéma classique hollywoodien. Pour justifier cette démesure, le style visuel de Donner s'écarte autant que possible des canons de la série B et cherche à rendre son univers et ses péripéties crédibles. Lorsque Superman s'envole pour sauver Métropolis, Donner doit faire oublier le fait que son acteur est simplement tiré par des fils puis allongé devant un écran bleu. La naïveté de la représentation propre au film d'exploitation (qui, faute de budget ou d'inspiration, fera retour dans les épisodes suivants de la série) est ici dépassée par une mise en scène techniquement complexe qui témoigne d'un développement du genre. Le découpage de Donner multiplie les angles de prise de vue et les échelles de plan, joue de l'accélééré et du faux raccord pour renforcer l'impact des mouvements, applique à l'extraordinaire une forme de précision didactique qui ancre celui-ci dans le réel matériel. Le spectaculaire contemporain se caractérise par sa recherche d'un réalisme accru des images et du son : ce soin visuel et cette précision sont exactement contraires à « *l'esthétique du faux revendiqué* »¹⁶⁷ que Laurent Jullier, suivi de Vincent Amiel et Pascal Couté, ont cru déceler dans le cinéma spectaculaire contemporain.

¹⁶⁷ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.31. L'analyse porte sur la séquence d'ouverture des **Aventuriers de l'Arche perdue** de Steven Spielberg, située dans un temple sud-américain. On constate en réalité dans cette scène le soin inédit apporté au réalisme physique et à la vraisemblance du décor (quand bien même celui-ci et les

La mise en scène de série B masque souvent ses effets spéciaux et la générosité visuelle des envols de Superman tient bien du cinéma de série A, d'une grammaire épique appliquée à un sujet populaire. Dès le premier plan du film, le rideau s'ouvre sur le spectacle, hommage aux prologues des grands films muets, parfois repris dans le parlant (voir la présentation des **Dix Commandements** (1956) par Cecil B. De Mille en personne) : ce n'est pourtant plus la Bible ni un classique de la littérature qui occupe l'écran lorsqu'est révélée la source littéraire dont s'inspire le film, mais un « simple » *comics* à la couverture futuriste dont les pages sont tournées par les mains d'un enfant. Ce qui se joue ici, c'est l'application à un objet de la culture populaire d'une forme de représentation traditionnellement associée à une culture « haute ». Richard Donner conserve cette approche tout au long du film, filmant Superman comme un équivalent moderne des héros antiques, appliquant aux situations les plus improbables une rhétorique épique qui les crédibilise. Ce faisant, il met en valeur les références ancestrales dont se nourrit le personnage créé par Jerry Siegel et Joe Schuster, l'enfant extraterrestre abandonné sur Terre apparaissant à l'évidence comme une figure christique. Refusant le pragmatisme du film d'exploitation, Donner fait de Superman un héros métaphysique, en lutte avec l'univers, capable d'altérer l'orbite de la Terre et le cours du temps. Lorsqu'il s'élance dans le ciel après l'accident mortel de Lois Lane, Superman (Christopher Reeve) traverse un orage et entend la voix grondante de son père comme autrefois Moïse (Charlton Heston) se retrouvait face au buisson ardent dans **Les 10 Commandements**. Les catastrophes qu'il empêche appartiennent autant aux péripéties de la série B qu'aux cataclysmes des épopées bibliques. Celles-ci sont d'ailleurs réactivées par les superproductions catastrophe des années soixante-dix (**La Tour infernale**, **L'Aventure du Poséidon**, **Airport** [George Seaton, 1970]... les scènes d'accident de **Superman** s'inscrivent dans la lignée esthétique de ces films) avec la même volonté de proposer un spectaculaire moderne, ancré dans la réalité quotidienne.

Le traitement d'un sujet de série B avec les moyens techniques et surtout une rhétorique filmique propre à la série A a des précédents célèbres, par exemple en science-fiction (dans le sous-genre du *space opera*) : **Planète interdite** (Fred McLeod Wilcox, 1956) ou **2001 : l'odyssée de l'espace** (Stanley Kubrick, 1968). A la suite du film de Kubrick, cette approche va s'accroître à partir du milieu des années soixante-dix, témoignant du retour d'une grande forme métaphysique au sein même du cinéma de genre, abolissant les frontières

pièges dont il est truffé soient hautement improbables) : le film adapte aux exigences de perfection technique du public contemporain un décor typique de la série B d'aventure qui, elle, n'a jamais caché la stéréotypie et l'artificialité de son cadre.

entre films d'exploitations et cinéma de prestige, entre petits sujets et rhétorique des grands auteurs.

Osons les comparaisons : **Graffiti Party** de John Milius (1978) applique au sous genre éphémère du film de surf l'ambition cosmique du cinéma de David Lean ; du même John Milius, **Conan le barbare** s'empare d'un héros de littérature *pulp* et de *comics* pour le filmer comme Kurosawa ou **Les Nibelungen** de Fritz Lang (1927) ; **Les Dents de la mer** et **Alien** (Ridley Scott, 1979) sont deux films de monstre aux sujets issus du cinéma d'exploitation mais à la rhétorique inspirée respectivement d'Hitchcock et de Kubrick ; **Legend** de Ridley Scott (1985) renoue avec la fantaisie et les artifices du **Songe d'une nuit d'été** de William Dieterle et Max Reinhardt (1935) ou de **La Belle et la Bête** de Jean Cocteau (1946) ; **Star Wars**, enfin, doit autant à **Guy l'Eclair** d'Alex Raymond qu'au cinéma de Cecil B. DeMille et au cinéma expérimental abstrait¹⁶⁸.



Figure 99 - Les Nibelungen Figure 100 - Conan le barbare

Avec **Graffiti Party**, Milius organise un retour du mythe au sein d'un présent référentiel. Le film illustre la vie d'un trio de jeunes surfeurs durant les années soixante/soixante-dix, rythmée par des événements historiques (la conscription pour le Viêt Nam, le retour de la guerre, la mort pour certains) et par la réunion régulière des amis au milieu des vagues. Mais, contrairement à **American Graffiti** de George Lucas (1973) auquel il peut faire penser (d'où son titre français), la bande-son du film de Milius délaisse les tubes musicaux de l'époque au profit d'une musique symphonique épique composée par Basil Poledouris. C'est que Milius n'envisage pas le surf comme un phénomène sociologique contemporain, lié à la musique des Beach Boys et à la contre-culture des *sixties*. En appliquant à ses surfeurs une rhétorique issue du film antique ou des grands westerns (montage lyrique de plans de paysage sur fond de musique symphonique, dialogues aux considérations poétiques : « *Qui peut dire d'où vient le vent ? Est-ce le souffle des dieux ?* »), le cinéaste fait d'eux de véritables héros de légende, des demi-dieux présentés comme des

¹⁶⁸ Sur l'influence des styles de De Mille, Disney, Lean, Kubrick et Hitchcock sur le cinéma hollywoodien contemporain, voir Pierre Berthomieu, **Le Cinéma hollywoodien, Le temps du renouveau**, *op. cit.*, p.8-16.

modèles pour les jeunes gens qui assistent à leurs exhibitions sur la plage et commentent l'intrigue en voix *off*¹⁶⁹. Les surfeurs, en quête d'un contact privilégié avec les forces de la nature, prennent des pauses évoquant les sculptures classiques, muscles saillants, regard tournés vers le ciel, leurs mouvements mis en valeur par l'usage du ralenti. Le film alterne ainsi entre le profane (les beuveries organisées par les trois héros, leurs relations avec leurs familles et leurs petites amies) et un mouvement vers le sacré (le surf et la quête de la vague parfaite comme quête d'absolu) qui là encore témoigne de la tension du cinéma de la fin des années soixante-dix vers le mythe, ce qui va infuser le « néo-classicisme » spectaculaire des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix.

Une forme « nouvelle » de classicisme, car le film prend en compte les changements survenus dans la nature du héros américain depuis la fin du cinéma classique. Le rapport de nos héros au monde n'est plus d'emblée présenté comme une plénitude : lorsque commence le film, l'âge d'or du surf est déjà presque fini (la voix *off* qui commente le film le fait d'ailleurs au passé, sur un ton mélancolique). Les vacances sont finies, le monde s'est désacralisé et ce n'est que par intermittences, lors des scènes de surf, que le trio parvient à surmonter la médiocrité de son existence pour communier avec la toute-puissance du cosmos : les séquences spectaculaires sont donc ces moments où le cinéma se confronte à nouveau au sacré et parvient par l'exploit physique (ici les scènes de surf) à retrouver l'évidence des formes classiques, posées comme origine mythique du monde.



Figure 101 - Graffiti Party



Figure 102 - Les Guerriers de la nuit



Figure 103 - Superman Returns

Avec **Les Guerriers de la nuit**, Walter Hill signe le modèle tant esthétique que narratif du film d'action contemporain. Situé à New York dans le milieu des gangs de jeunes, le film ne possède aucune valeur réaliste. Avant la sortie du film, Hill avait envisagé de faire débiter celui-ci par un prologue mythologique¹⁷⁰ explicitant le parallèle entre la course de ses héros à travers la ville et « la retraite des dix mille » en 404 avant Jésus Christ (racontée par

¹⁶⁹ Une semblable rhétorique introduit **Conan le barbare**, le film suivant de Milius, cette fois-ci ouvertement inscrit dans le cadre du film d'aventure mythologique. Les exploits de Conan sont racontés en voix *off* par un vieux sage qui est son héraut et nous évoque le temps de la grande aventure.

¹⁷⁰ Ce prologue, qui n'avait pas été réalisé à l'époque, a été reconstitué en 2004 pour une réédition du film en DVD (Paramount), à l'occasion de ses 25 ans.

Xénophon dans **L'Anabase**) : la fuite de dix mille soldats grecs à travers la Perse, après la mort de leur chef Cyrus. La référence au mythe grec est modernisée par Hill qui l'intègre sous la forme d'images de bande dessinée qui explicitent le lien entre son film et l'univers du *comic book*. Thématiquement, **Les Guerriers de la nuit** se trouve donc, au même titre que **Star Wars**, au croisement du mythe grec et du *comic book*, établissant un pont et crée une synergie entre ces deux éléments culturels. Avec **Les Rues de feu** (1984), Hill fait fusionner le western et l'imaginaire du *rock'n roll*.

A la différence d'autres films des années soixante-dix, **Les Guerriers de la nuit** débute d'emblée dans un univers merveilleux tout entier dévolu à la mise en scène du spectaculaire. Les rues de New York sont transfigurées par des éclairages colorés et, comme vidées de leur population, elles sont devenues un gigantesque terrain de jeu pour les gangs. L'ouverture du film sur l'image d'une grande roue (« *Wonder Wheel* », la roue des merveilles) illuminée de néons violets ne dit pas autre chose : le film est présenté comme un parc d'attraction. La nuit tombée, le film nous entraîne dans un univers parallèle entièrement dévolu à la course poursuite violente entre les gangs.

Les Guerriers de la nuit ouvre une nouvelle période du film d'action, par son goût du mythe et son sens de l'abstraction visuelle (la ville devient un labyrinthe géométrique). Le constat est évident et il infusera les décennies à venir : le réel intéresse moins les cinéastes que la création conceptuelle d'univers parallèles qui ne sont réalistes qu'en apparence et sont créés à des fins spectaculaires.

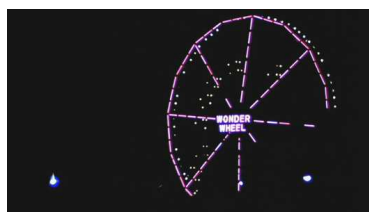


Figure 104 - Les Guerriers de la nuit

Les premiers *blockbusters* se caractérisent donc par le sérieux absolu avec lequel les réalisateurs traitent leur sujet, privilégiant une esthétique noble et forte, justement inspirée des grands films classiques. Au même moment, les cinéastes sont justement pris d'une nostalgie de la période des années vingt à cinquante qui est reconstituée à grands frais dans les **Indiana Jones** mais aussi **1941** (Steven Spielberg, 1980), **Tucker** ou **Cotton Club** (Francis Ford Coppola, 1985 et 1988). En Asie, le cinéaste hongkongais Tsui Hark réalise le diptyque **Shanghai Blues** (1984) et **Peking Opera Blues** (1986), situés en Chine après la Seconde Guerre mondiale (pour le premier) et avant la Première Guerre (pour le second) : des

hommages à « l'âge d'or » du spectaculaire classique, synthèses de film d'aventure, de comédie burlesque, de mélodrame et de film musical.

Vincent Amiel et Pascal Couté expliquent que les *blockbusters* des années quatre-vingt apparaissent comme des avatars des « *films New World des années 70 qui comportaient un goût pour la référence cinéphilique et une distance amusée et quelque peu parodique mais témoignant d'un véritable amour pour les films à petit budget des décennies antérieures, généralement rejetés par la critique sérieuse* »¹⁷¹. Ces films seraient porteurs d'une attitude « *Camp* » qui, selon Susan Sontag, est « *un style fondé sur le second degré systématique et qui "voit tout entre guillemets"* »¹⁷². Nous ne pouvons une fois encore que nous inscrire en faux par rapport à ces analyses puisque le renouveau spectaculaire des années soixante-dix/quatre-vingt, chez Lucas, Spielberg, Donner, Milius ou même John Guillermin, se caractérise au contraire par un refus de tout second degré.

Les films ne manquent pas d'humour, certes. Lors du premier envol de Superman à Métropolis, le personnage a des difficultés à trouver une cabine téléphonique pour s'y changer et se fait interpellé par un marlou qui se moque de son costume flamboyant. Plus largement, Lex Luthor (Gene Hackman) est un vilain grotesque, accompagné d'assistants incompetents, mais il déclenche des catastrophes réellement dangereuses (tremblement de terre, inondation, déraillement de train) et est vite dépassé, dans le second film, par les *alter egos* maléfiques de Superman, le général Zod et ses sbires qui représentent eux une véritable menace¹⁷³.

L'humour, dans **Star Wars** ou **Indiana Jones** ne marque pas une distance par rapport à l'action de la part du réalisateur, des personnages ou du spectateur : les gags s'inscrivent dans la tradition du burlesque (qui contamine jusqu'aux scènes d'action par une fusion des différents genres spectaculaires) et les personnages secondaires dans celle du comparse comique, vecteur d'identification pour le spectateur : Salah ou Demi-Lune dans les **Indiana Jones** ou, dans **Star Wars**, R2D2, C3PO ou Jar Jar Binks renvoient aux seconds rôles comiques (trappeurs, tuniques bleues ou paysans) dans **Les Tuniques écarlates** de Cecil B. De Mille (1940), **La Piste de Santa-Fé** de Michael Curtiz (1940) ou, influence reconnue par George Lucas, **La Forteresse cachée** d'Akira Kurosawa (1958).

¹⁷¹ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.38.

¹⁷² *Ibidem*.

¹⁷³ Du moins dans le montage de **Superman 2** (1981) supervisée par Richard Donner et resté invisible jusqu'en 2006. Largement retournée par Richard Lester, la version du film connue jusqu'alors traitait ces personnages sur le même principe que Luthor, hésitant entre gags inoffensifs et réelle menace.

Il faut néanmoins reconnaître que le principe du contrepoint comique se verra abâtardi dans les années quatre-vingt/quatre-vingt-dix par la présence de personnages comiques souvent inutiles à l'action (Richard Pryor dans **Superman 3** [Richard Lester, 1983]), Joe Pesci puis Chris Rock dans les suites de **L'Arme fatale**, Chris Tucker dans **Le Cinquième élément** [Luc Besson, 1997], **Argent comptant** [Brett Ratner, 1997], **Rush Hour 1, 2 et 3** [Brett Ratner, 1998, 2001, 2007]...).

S'ils ont de l'humour, les premiers *blockbusters* refusent l'ironie *camp* qui ferait sortir le spectateur du film. Au contraire, leurs réalisateurs cherchent à provoquer une adhésion totale au film, par-delà son sujet fantaisiste, à produire une immersion sensorielle et une stimulation physique du spectateur : il s'agit, dans **Superman**, de faire croire au spectateur qu'un homme peut voler mais aussi de lui transmettre par le biais du cinéma les sensations l'envol et de la vitesse.

Après cette première phase, les *blockbusters* évoluent vers une présence plus importante de l'humour et du second degré, parfois réellement au détriment du film. Du **Superman** de Richard Donner aux épisodes réalisés par Richard Lester et Sidney J. Furie (**Superman 4**, 1987), nous sommes effectivement passés du sérieux au second degré puis à la parodie pure et simple. L'esprit *Camp* fait retour dans les films, à l'image de l'ouverture burlesque (par ailleurs brillante) de **Superman 3** où le super-héros n'apparaît que comme faire-valoir aux catastrophes déclenchées par le comique Richard Pryor. Ce manque d'attention porté à la figure héroïque se traduit également en termes de mise en scène. Il ne s'agit plus de rendre crédible les pouvoirs de Superman mais de capitaliser « avec guillemets » sur l'iconographie du premier film : Christopher Reeves décolle désormais en un plan d'ensemble, la caméra posée au sol et les fils bien visibles.

Le principe du *blockbuster* est de mettre la même puissance technique et visuelle au service des « grands » sujets (**L'Etoffe des héros** de Philippe Kaufman [1983] *biopic* des pionniers de la conquête spatiale) que des intrigues de série B (**Les Aventuriers de l'Arche perdue** ou **Star Wars**). Dans une imbrication proprement hollywoodienne entre évolutions artistiques et industrielles, les *blockbusters* des années soixante-dix participent à un mouvement technologique visant à révolutionner l'expérience spectatorielle dans le sens de sa plus grande immersion sensorielle et physique. Les données du spectaculaire contemporain descendent toutes de ce mouvement augural : élargissement de la taille de l'écran, généralisation du son multipiste, avancées techniques considérables en termes d'effets

spéciaux et, surtout, liberté grandissante pour les filmer (avant **Star Wars**, il était difficile voire impossible d'effectuer un mouvement de caméra au sein d'un plan composite).

Jusque dans les années quatre-vingt-dix, de nombreux *blockbusters* sont exploités sur des copies 70mm (tirées à partir des négatifs 35mm) à l'occasion de sorties ou de ressorties de prestige. A partir des années deux mille, l'utilisation grandissante des systèmes de prise de vue et de projection numérique garantit une qualité de projection supérieure¹⁷⁴, jusqu'à l'adaptation récente de l'Imax (le système de projection le plus large du monde) à la diffusion de films de fiction à gros budgets. De part et d'autre de la période, le parallèle est évident entre ces deux situations. **The Dark Knight** ou **Transformers 2 – La revanche** ont été partiellement tournés avec des caméras et une pellicule Imax, alors que prestigieux tels que **Matrix** ou les **Harry Potter** ont été tournés en 35mm puis « gonflés » pour être projetés dans des salles Imax. Il en va de même pour d'anciens succès profitant d'une nouvelle sortie sur ce format, comme **Apollo 13** de Ron Howard (1995) en 2005¹⁷⁵. **Superman Returns** est diffusé en Imax avec des séquences en 3 dimensions, alors que **Le Pôle Express** (2004), **La Légende de Beowulf** (2007) et **Le Drôle de Noël de Scrooge** (2009) de Robert Zemeckis, et **Aliens of the Deep** (2004) et **Avatar** de James Cameron sont eux intégralement pensés pour une diffusion 3D¹⁷⁶.

¹⁷⁴ Désireux de retrouver avec **Superman Returns** le caractère prestigieux de son modèle réalisé par Richard Donner, Brian Singer envisage tout d'abord de filmer son film en 70mm avant d'opter pour ses équivalents contemporains, le numérique haute définition et son « gonflage » sur pellicule Imax. Quant à Francis Ford Coppola, il explique que si l'occasion s'était présentée, il aurait filmé **Apocalypse Now** en Imax : « *I would have shot [Apocalypse Now] in Imax if I could have done.* » (Peter Cowie, **The Apocalypse Now book**, Cambridge, Da Capo Press, 2001, p.6-7).

¹⁷⁵ Valérie Péseaux explique qu'« en 2002, la technologie novatrice et exclusive *Imax DMR (Digital Remastering)* ouvre une nouvelle voie à la société pour le remixage numérique, sur pellicule 15/70 [70mm 15 perforations], des films à grand spectacle du cinéma traditionnel et pour leur exploitation dans les salles Imax (lancées au début de l'année 2003). » (*Op.cit.*, p.189) « *La technologie révolutionnaire de l'Imax DMR est mise au service du remixage numérique de très haute résolution des photogrammes de film sur support 35 mm, de l'ajustement des couleurs et du transfert des images, ainsi retravaillées et agrandies, sur une pellicule 15/70. Elle permet de transformer n'importe quel film 35 mm au format son et images de qualité inégalée qui caractérise « The IMAX Experience » (la projection est accompagnée d'un son ambiophonique numérique de 12 000 W, qui enveloppe le spectateur dans un univers sonore exceptionnel). Pour la développer, la société a signé une entente avec Warner Bros.pictures pour la présentation de **The Matrix Reloaded** et **The Matrix Revolutions**, deuxième et troisième volets de la trilogie des frères Wachowski, qui sont sortis dans les salles Imax des multiplexes, respectivement au printemps et à l'automne 2003. *The Matrix Revolutions* est le premier long-métrage hollywoodien non animé à être lancé simultanément en format 35mm et Imax. » (*Idem*, p.197-198). « *L'Imax MPX [qui permet l'installation de salles Imax dans un complexe cinématographique préexistant, à la place d'une ou de deux salles traditionnelles] est optimisé en fonction des films Imax DMR (citons pour exemple **Apollo 13** et **Star Wars : Episode II Attack of the Clones**, films sortis dans cette nouvelle version fin 2002) et peut également projeter des films traditionnels en deux dimensions, ainsi que des films au format Imax 3D.* » (*Id.*, p.201)*

¹⁷⁶ Mis au point en 1970, le format Imax avait jusqu'alors été essentiellement utilisé pour présenter des documentaires à grand spectacle. Son application à la projection de films de fiction correspond à l'évolution esthétique du spectaculaire contemporain, on peut aussi voir des raisons socio-économiques à cette nouvelle utilisation. La projection en Imax, *a fortiori* lorsqu'elle est couplée à la 3D peut apparaître comme un moyen idéal de contrer les nouvelles formes de consommation des films (téléchargement, *home cinema*) et le

Quant au son, George Lucas est à la base de nombreuses avancées en ce domaine, jusqu'à la création du système THX. Le but de ces évolutions technologiques est de réaliser un enveloppement du spectateur par des nappes sonores s'enroulant autour de lui depuis les quatre coins de la salle, pendant qu'il regarde un écran de très grande taille. Le principe de l'écran Imax est d'englober l'intégralité du champ de vision du spectateur pour lui donner l'impression d'être happé par l'écran. Ce résultat est également obtenu par des choix de mise en scène (plus grande mobilité de la caméra, utilisation du point de vue subjectif ou semi-subjectif...) qui font partie intégrante de la grammaire du spectaculaire contemporain.

Les *blockbusters* représentent le versant le plus évident (car destiné au grand public) de ces recherches sur le spectaculaire, mais il ne faut pas négliger le fait que leur origine se trouve sans doute dans le cinéma expérimental abstrait des années cinquante et soixante. Sur la côte Ouest des Etats-Unis se développent, avant même la période psychédélique, des formes alliant la peinture abstraite de l'intime à une exploration des technologies du grand spectacle. De 1957 à 1959, Jordan Belson est ainsi « directeur visuel » des « Vortex Concerts » du Morrison Planetarium de San Francisco¹⁷⁷. L'ambition de Belson est de saisir les mouvements de l'univers du microscopique au cosmique, démarche prolongée par exemple par Godfrey Reggio (**Koyaanisqatsi** [1982] **Powaqqatsi** [1988], produit justement par George Lucas et Francis Ford Coppola) ou son assistant Ron Fricke (**Baraka**, 1992). En transformant en écran de cinéma la voute d'un planétarium, Belson annonce les écrans géants de l'Imax qui reçoivent les *blockbusters* actuels et leur recherche de l'immersion maximale du spectateur. Au bain sonore qui enveloppe les spectateurs et à l'écran-voûte céleste, Belson ajoute également un usage récurrent de l'écran multiple. Quelques années plus tard, c'est John Frankenheimer (**Grand prix**, 1966) ou Richard Fleischer (**L'Etrangleur de**

développement de nouveaux média de divertissement (les jeux vidéos) en proposant aux spectateurs une forme d'expérience cinématographique accessible uniquement en salles. La relative rareté du procédé en fait le caractère exceptionnel.

La situation actuelle évoque les développements du spectaculaire dans les années cinquante (mise en avant des formats larges, de la couleur et de la stéréophonie, éphémères expériences stéréoscopiques) en réponse à l'apparition de la télévision. Sur ce sujet, voir par exemple Jean-Pierre Berthomé, « *Nouveaux formats, nouvelles images : les expériences des années 50* », Francis Bordat et Michel Etcheverry (dir.), **Cent ans d'aller au cinéma. Le spectacle cinématographique aux Etats-Unis, 1896-1995**, Presses universitaires de Rennes, 1995, p.111- 125. L'auteur remarque que certains des films tournés en Cinérama (**La Conquête de l'Ouest**, John Ford, Henry Hathaway, George Marshall, 1962) ou en trois dimensions (**Le Crime était presque parfait**, Alfred Hitchcock, 1954) sont également diffusés, en dehors de quelques salles prestigieuses et équipées, dans des versions « simples » qui ne prennent pas en compte leurs spécificités techniques. Ces diffusions simples sont encore actuellement pratiquées pour permettre aux salles de cinéma conventionnelles de proposer à leurs spectateurs des films conçus à l'origine en 3D ou en Imax.

¹⁷⁷ Gene Youngblood, « *Le cinéma cosmique de Jordan Belson* ». **1895, Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma** n°39 : « *Pyrotechnies. Une histoire du cinéma incendiaire* », 2003, p.147-

Boston, 1968) qui adaptent à des films de fiction ce procédé, découvert durant une exposition universelle, illustrant ainsi le passage des techniques des marges expérimentales au cinéma narratif *mainstream*¹⁷⁸.

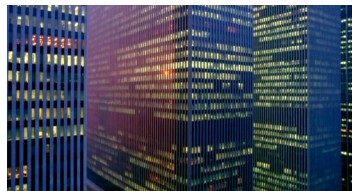


Figure 105 – Koyaanisqatsi

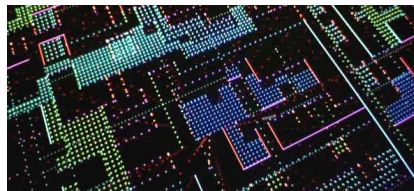


Figure 106 - Tron



Figure 107 – La Mort dans la peau

Au même moment et à peu près au même endroit, la génération des cinéastes à cheval entre le Nouvel Hollywood et l'ère du *blockbuster* (Steven Spielberg, George Lucas, Francis Ford Coppola, John Milius, William Friedkin...) se forme au cinéma, au contact des classiques hollywoodiens et étrangers mais aussi des avant-gardes. Dans leurs œuvres se manifeste l'ambition de dépasser l'expérience spectatorielle en proposant un cinéma expérimental à grand spectacle – donc doublement à la pointe de la technologie – par une greffe de schémas narratifs classiques, pour ne pas dire intemporels, sur une forme à l'ampleur technologique inédite. Les évolutions techniques dans le domaine de la création des images, mais aussi de leur projection (les systèmes sonores sont améliorés, de même que la taille des écrans, avant que le passage au numérique n'impose un changement des projecteurs) remettent en avant la valeur d'attraction populaire du cinéma.

Parmi les premiers *blockbusters*, **Rencontres du 3^{ème} type** (Steven Spielberg, 1977), **La Guerre des étoiles**, **Apocalypse Now** ou **Le Convoi de la peur** ouvrent la voie aux plus ambitieux des films d'action contemporains en proposant une forme à la fois narrativement évidente et visuellement à la frontière de l'abstraction. Œuvres jumelles, **Apocalypse Now** et **Le Convoi de la peur** se dépassent en odyssées mentales et symboliques, travaillent l'altération des perceptions des personnages et du spectateur, s'achevant par une semblable transe physique et plastique. La trajectoire du film de Coppola (et ancien projet de George Lucas) est une régression dans l'espace et le temps, un enfoncement vers les origines de l'humanité à partir de l'espace-temps référentiel de la guerre du Viêt Nam. Ce mouvement

162.

¹⁷⁸ Valérie Peseux explique comment toutes les techniques de projection à grand spectacle ont d'abord été l'objet des recherches personnelles d'inventeurs passionnés avant d'être exhibée sur les champs de foire ou lors des expositions universelles, avant d'être intégrés au cinéma traditionnel. Pour prendre un exemple récent, les salles Imax ont d'abord été « *intégrées dans des musées scientifiques et techniques* » (*op.cit.*, p.199) pour projeter des programmes à visée éducative, avant d'intégrer les complexes de salles traditionnels, parallèlement au

nous fait passer du cinéma engagé des années soixante-dix aux expériences spectaculaires et volontiers déconnectées du réel des décennies suivantes. Sur bien des points, **Apocalypse Now** se rapproche donc plus de **L'Empire contre-attaque** (Irvin Kershner, 1980) ou de **Predator** que de **Voyage au bout de l'enfer** ou **Platoon** (Olivier Stone, 1986). La guerre telle que Coppola la filme dans **Apocalypse Now** est devenue un spectacle, un *show* son et lumière mis en scène par une poignée de fous sur fond de musique classique. Cette vision très critique de la médiatisation des combats et de la perte de repères des soldats consacre également le basculement du conflit vietnamien dans un imaginaire collectif où il devient synonyme de jungle hostile et de puissance de feu pléthorique. C'est dans ce Viêt Nam fantasmé, coupé de toute forme de réalité et donc devenu aussi « mythologique » que l'Olympe grec ou le Far West de Roy Rogers, que se dérouleront les films des années quatre-vingt qui imaginent le retour victorieux du héros américain en terre ennemie : **Retour vers l'enfer** (Ted Kotcheff, 1983), **Rambo II** ou **Portés disparus**. Le cinéma des *seventies* s'est fondé en relation avec l'image d'actualité, sa violence brute, son grain documentaire, son implication individuelle et sociale. **Apocalypse Now** organise, au même titre que **Star Wars** et d'autres, le passage de cette image documentaire à une autre forme, plus spectaculaire, et qui tient de l'illustration mythologique.

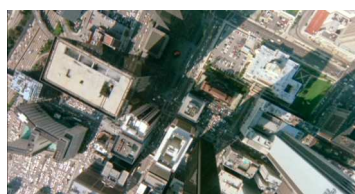


Figure 108 – Koyaanisqatsi

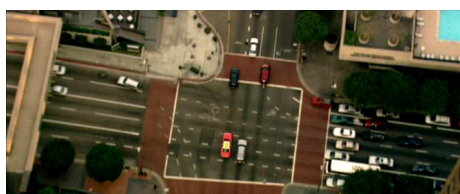


Figure 109 – Collatéral



Figure 110 - The Dark knight

Rencontres du 3^{ème} type et **Star Wars** mettent eux l'accent sur l'expérience du scintillement : celui des sabres et des rayons lasers chez Lucas, celui des vaisseaux extraterrestres qui inventent un langage fait de sons et de couleurs chez Spielberg. Cette mise en valeur des lumières vives et colorées se retrouve dans la majorité du cinéma urbain des années quatre-vingt et singulièrement dans le cinéma d'action qui peint la ville comme un monde de flashes et de néons (**Les Guerriers de la nuit** ou **Les Rues de feu** de Walter Hill, la série télévisée **Deux flics à Miami** produite par Michael Mann et Anthony Yerkovitch à partir de 1984 et les films réalisés par ce dernier, les surfaces bleutées aux sources d'éclairage improbables de **Piège de cristal**, **Highlander** ou **Terminator 2...**). La vision d'une ville

géométrique et lumineuse vient du film de science-fiction : les images futuristes de **Blade Runner** (Ridley Scott, 1982) ou **Tron** (Steven Lisberger, 1982) sont réinjectées dans le « quotidien » des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix de façon à souligner l'importance prise par la technologie durant cette période.



Figure 111 – Koyaanisqatsi

Figure 112 - Speed Racer

Dans **Tron** – film à la source de la plupart des expérimentations autour de l'image de synthèse – le panorama urbain est associé à plusieurs reprises à l'image d'un circuit informatique. Le premier plan du film est un mouvement de caméra descendant vers des lignes et des formes mobiles et colorées, schématisation conventionnelle des espaces informatiques. La mise en perspective progressive de ces ensembles lumineux finit par évoquer au spectateur une grande ville vue du ciel avec ses rues et ses *buildings*, avant qu'un fondu-enchaîné sur une ville n'actualise cette idée. Ces images abstraient le cadre référentiel de la ville au profit d'images non-figuratives et annoncent par exemple les génériques de fin de la série des **Jason Bourne**. L'expérimentation technologique, l'univers abstrait créé par les images de synthèse, se superpose littéralement à la représentation de la ville, cadre privilégié du film d'action contemporain. Un peu plus loin dans **Tron**, l'avatar virtuel de Flynn (Jeff Bridges) est capturé par des programmes ennemis et détruit. Désintégré, son corps est réduit à un ensemble de lignes colorées qui se superposent une fois encore au réseau urbain, survolé au plan suivant par un hélicoptère. Issu du monde réel, l'hélicoptère est pourtant recouvert de néons rouges qui l'associent fortement aux véhicules de l'univers virtuel, de façon à effacer les différences entre les deux mondes. L'image d'un hélicoptère survolant une ville de lumière peut renvoyer à la science-fiction (les voitures volantes de **Blade Runner**) mais devient également un archétype du cinéma d'action technologique ou du film noir moderne (**Tonnerre de feu**, **Heat** [1995], **Collateral** ou **Miami Vice** de Michael Mann, **Piège de cristal**, **Terminator 2...**). Paradoxalement, ces images finissent par renvoyer moins à une vision futuriste de la ville qu'à une forme d'hyperréalisme, particulièrement dans les films de Michael Mann, ce qui illustre la tension à l'œuvre dans le spectaculaire contemporain entre stylisation et réalisme, abstraction et incarnation.



113 - Terminator



114 - Matrix Revolutions



115 - Miami Vice

La métamorphose du réel par la technologie ne s'applique pas uniquement à l'espace urbain : dans **Predator**, le point de vue de la créature extraterrestre est rendu par un filtre coloré (semblable à celui de l'œil rouge du robot de **Terminator**) qui décompose les corps en fonction de la chaleur qu'ils dégagent. Une grille technologique est appliquée au réel et en abstrait les formes et les sons.

Dans les séquences finales d'**Apocalypse Now** ou du **Convoi de la peur** ce n'est pas le recours à un regard technologique qui abstrait le réel mais au contraire la plongée dans une sorte d'état de transe primitive dont on trouve les échos jusque dans **Predator**, **Sans retour** ou **Traqué**. La jungle se transcende en espace mental, comme en témoignent les éclairs qui viennent symboliquement zébrer le visage de Roy Scheider à la fin du **Convoi de la peur**.

Il s'agit dans tous les cas de proposer une vision sublimée de la réalité, à la frontière de l'abstraction, un monde destiné à accueillir les exploits de héros surhumains, à l'opposé des formes naturalistes du cinéma des années soixante-dix (liées à la crise de l'héroïsme qui se résorbera dans les films des années quatre-vingt). La ville et son envers la jungle sont présentées comme des espaces mentaux, émanations baroques de l'esprit des personnages. Plus simplement, la stylisation que leur impose la mise en scène transforme ces espaces variés en terrains de jeu dont les caractéristiques à la fois géométriques et organiques seront mises en valeur par les scènes d'action.



Figure 116 - Apocalypse Now



Figure 117 - Predator

Les genres spectaculaires du cinéma contemporain suivent ainsi précisément les diverses mutations technologiques et esthétiques de leur temps¹⁷⁹. Le cinéma d'action en tant

¹⁷⁹ Poser la question de l'influence mutuelle de l'art et de la technique revient à celle de la poule et de l'œuf : les films spectaculaires utilisent les avancées technologiques de leur temps pour surprendre les spectateurs, à moins que les évolutions techniques du cinéma (à tous les niveaux, de la création des images et du son à leur restitution

que genre ne peut être entièrement confondu avec l'économie du *blockbuster* : certaines des grandes réussites des années quatre-vingt ont été produites pour de petits budgets et par des studios indépendants (**Terminator**) et de nombreux films de ce genre sont produits à peu de frais pour alimenter les marchés parallèles de la location et de la diffusion télévisée. Les normes esthétiques des *blockbusters* s'expriment néanmoins majoritairement dans des films d'action à gros budgets. Il existe bien sûr des films spectaculaires qui ne sont pas à proprement parler des films d'action, mais leurs avancées formelles sont vite intégrées à la forme globale du cinéma d'action. La grammaire du film d'action se compose largement d'emprunts et de variations : elle se pose donc comme l'exemple idéal pour observer les évolutions des formes audio-visuelles contemporaines, du vidéoclip au jeu vidéo. Celles-ci sont constamment ingérées puis régurgitées par le film d'action, intégrées plus ou moins harmonieusement à ses propres problématiques, de façon à créer une sorte d'Esperanto stylistique en constante évolution.

Il faut d'abord bien préciser que tous les films contenant des séquences d'action ou des moments spectaculaires ne sont pas pour autant des films d'action à part entière. Nous serons en effet amenés à définir d'autres critères précisant cette classification. Il faut penser moins en termes de catégories génériques et esthétiques closes sur elles-mêmes qu'en fonction de nombreux ensembles aux interactions partielles mais multiples.

Si **Il faut sauver le soldat Ryan** de Steven Spielberg (1998) ou **L'Enfer du dimanche** d'Oliver Stone (1999) ne sont pas des films d'action (ils s'inscrivent, l'un dans le cadre bien défini du film de guerre et l'autre dans le sous-genre du « film sur le sport »), ils contiennent de longues phases d'action pure, scènes de guerre ou de match. Dans ces moments, ils deviennent esthétiquement très représentatifs des tendances du cinéma spectaculaire contemporain telles qu'elles se retrouvent dans les films d'action.

sur grand ou petit écran) ne soient le fait des recherches d'artistes amenés à faire évoluer leurs outils afin de donner vie à certaines de leurs idées sans cela irréalisables. L'observation des évolutions techniques du cinéma et de leurs conséquences artistiques semble une tâche aussi passionnante qu'infinie dont Michel Chion donne un premier aperçu dans la « *Chronologie* » qui clôt **Technique et création au cinéma. Le livre des images et des sons**, *op.cit.*, p.179-208.

L'ouvrage de Valérie Peseux : **La projection grand spectacle, du Cinérama à l'Omnimax** (*op.cit.*) propose également un vaste historique de l'usage des « *formats spéciaux* » au cinéma et dans les formes paracinématographiques (expériences scientifiques et spectacles forains). L'auteur n'envie pas le « grand spectacle » comme un contenu, un certain type de films d'aventure et d'action spectaculaires mais comme un ensemble de techniques non-conventionnelles qui se sont fait jour tout au long de l'histoire du cinéma pour transformer la superficie et la forme de l'écran, la taille de la pellicule, les méthodes de projection de l'image ou de reproduction du son. « L'envie d'abolir les limites du format de l'écran, de saturer le champ de vision du spectateur et le désir de magnifier la combinaison technique et sensorielle du spectacle, sont constamment présents dans cette histoire parallèle. Placer le spectateur « au cœur de l'action », telle est l'ambition. » (p.11).



Figure 118 - Il faut sauver le soldat Ryan



Figure 119 - L'Enfer du dimanche

Le film de Spielberg impose la caméra portée, un montage syncopé, une photographie désaturée au grain très présent et une utilisation subjective du son comme marqueurs de « réalisme ».

Le film de Stone n'invente peut-être pas une esthétique mais pousse la mode visuelle du vidéoclip dans ses derniers retranchements, de façon à retranscrire l'arrogance et la vulgarité des jeunes sportifs ainsi que leur état de stress permanent : accélération du montage jusqu'à l'abstraction, l'esthétisation excessive des corps et des actions, rupture importante d'échelle d'un plan à l'autre, changements de rythme inattendus de l'image (passage arbitraire au ralenti), fragmentation de la bande-son saturée d'extraits musicaux à la mode qui soulignent l'enchaînement brutal des images.

Dans les deux cas, ces éléments stylistiques vont être intégrés par la grammaire du cinéma d'action dans le cadre de production appartenant plus visiblement au genre. Les scènes de guerre d'**Il faut sauver le soldat Ryan** deviennent le modèle de toute scène d'action « réaliste », de la Rome antique (l'ouverture de **Gladiator**) au *thriller* tactique (la trilogie **Jason Bourne**, **Le Royaume** [Peter Berg, 2007]) en passant par le film de super-héros (**Hancock** de Peter Berg, 2008). Les expérimentations de montage d'Oliver Stone renvoient à celles de Tony Scott sur **Ennemi d'État** qui lui est antérieur d'un an. Les scènes d'action de ces deux films reposent sur une multiplication des points de vue et des sources visuelles (télévision, caméra de surveillance, images satellitaires...), rendue par la discontinuité du montage : les joueurs sur le terrain voient leurs actions analysées et commentées en direct par leur *coach*, par les journalistes sportifs dans leur cabine privée, par la présidente du club dans sa loge, alors que la fuite de Will Smith à travers Washington est constamment suivie par des agents de terrains et des analystes de la N.S.A. derrière leurs ordinateurs. La façon dont les informations transitent à travers l'espace de façon à la fois intellectuelle (la majorité des personnages ne participent pas dans l'action mais réfléchissent sur elle) et physique (la mise en scène immerge le spectateur et souligne le dynamisme des enchaînements) est également une autre des formes prises par le film d'action contemporain, en parallèle de la mise en valeur des exploits physiques.

L'esthétique générale du cinéma contemporain se construit au travers de l'ensemble des productions spectaculaires, qu'elles s'inscrivent dans le cadre strict du film d'action ou l'excédent, dans une influence mutuelle.

La représentation de la ville dans les années quatre-vingt/quatre-vingt-dix tient en partie, on l'a vu, des images du cinéma de science-fiction. De même, il faut voir dans le film d'horreur anthropologique **Wolfen** de Michael Wadleigh la matrice esthétique de plusieurs éléments importants du cinéma d'action de la même époque, en particulier de **Predator** de John McTiernan. Comme nombre de films d'action, et singulièrement ceux de McTiernan, **Wolfen** illustre le retour du primitif dans un cadre technologique : des loups, émanation d'une ancienne divinité indienne, survivent dans les marges d'une ville moderne dont ils symbolisent l'inconscient archaïque (dans **Nomads**, le premier film de McTiernan, la même idée est exprimée au travers d'un gang dont les membres sont la réincarnation d'une entité maléfique indienne). Surtout, Wadleigh est un des premiers à appliquer à la ville une mise en scène technologique, opposée au naturalisme du cinéma urbain des années soixante-dix. A la suite de **Shining** (Stanley Kubrick, 1979), le réalisateur utilise le *Steadicam* pour exprimer un point de vue subjectif flottant, une menace invisible qui surveille les personnages par des mouvements souples et complexes à la fois. Ce point de vue fantastique est souligné par l'usage de filtres colorés qui stylisent l'image en lui appliquant des effets de matières. Le résultat fera école tout au long des années quatre-vingt, inspirant à la fois la vision technologique du Prédateur, celles du Terminator et de Robocop, ou des démons d'**Evil Dead** de Sam Raimi. Le film développe une opposition entre décors en friches (terrains vagues, immeubles en ruine) et espaces technologiques (tours de verre et d'acier, bureaux à la décoration moderne) qui seront finalement ramenés de façon violente à leur origine primitive et réduits à l'état de ruine. Il s'agit également là d'une constante esthétique et thématique du cinéma d'action : la ville ravagée dans **Rambo**, l'immeuble de **Piège de cristal**, les usines de **Terminator** et **Terminator 2**... La mise en scène technologique mise au point pour le film d'horreur de Michael Wadleigh devient par assimilation celle de tout un pan du cinéma d'action, partageant le même décor urbain.



Figure 120 – Wolfen



Figure 121 - Predator

Les emprunts du cinéma spectaculaire contemporain au vidéoclip apparaissent comme évidents puisque de nombreux réalisateurs de films d'action ont fait leurs premières armes dans l'industrie audiovisuelle de la publicité ou du clip, à l'image de Ridley et Tony Scott, Russell Mulcahy ou plus récemment Michael Bay, Simon West ou Antoine Fuqua. Le vidéoclip se développe dans les années quatre-vingt, parallèlement donc au cinéma d'action contemporain, tous deux connaissant d'abord le succès auprès d'un public jeune. En 1981, la création de MTV (pour « Music Television »), première chaîne musicale entièrement dédiée à la diffusion de vidéos musicales, entraîne la généralisation des clips et la création de nouvelles images (entre les clips, MTV diffusait également des programmes d'animation expérimentaux, comme **Aeon Flux** série d'action sans parole créée par Peter Chung en 1991 et située dans un univers futuriste et adaptée en film *live* par Karyn Kusama en 2004).

La forme du clip ou de la publicité est volontairement très spectaculaire car elle a pour finalité de marquer son spectateur en peu de temps, le plus souvent sur une base narrative restreinte voire inexistante. Ces tournages permettent également aux cinéastes de se familiariser avec des outils à la pointe de la technologie dont l'impact sera expérimenté dans ces formats courts avant d'être utilisés à plus grande échelle dans des fictions cinématographiques¹⁸⁰. On peut considérer que le format court et la discontinuité a-narrative de la majorité des clips ou des publicités prédestinent en quelque sorte leurs praticiens à œuvrer dans le cadre du cinéma spectaculaire puisque celui-ci repose sur la mise en valeur de moments visuels et peu narratifs. Le vidéoclip est une forme brève et à la narration minimale, contrebalancée par une démesure esthétique (le clip singe le cinéma, propose un précipité de quelques minutes d'éléments spectaculaires d'ordinares développés et raffinés sur au moins une heure trente¹⁸¹) et sensorielle (le morceau de musique illustré par le clip occupe seul la bande-son et soumet la bande-image). Le clip est en cela proche de la scène d'action, morceau de bravoure visuel dont la mise en image partage en partie, depuis le milieu des années quatre-vingt, l'esthétique dominante du clip : image stylisée transformée en signe graphique au-delà de tout caractère référentiel, montage rapide et désaccordé (contrairement à l'enchaînement rapide mais

¹⁸⁰ La technique du *Bullet time* utilisée pour plusieurs séquences d'action de la trilogie **Matrix** est ainsi d'abord utilisée dans les travaux du vidéaste et publicitaire Emmanuel Carlier (la série des **Temps Morts**) puis dans un clip et une publicité de Michel Gondry (illustrant la chanson **Like a Rolling Stone** des Rolling Stones en 1995 et vantant la vodka Smirnoff en 1997) avant d'apparaître pour la première fois sur grand écran dans le film **Perdus dans l'espace** (Stephen Hopkins, 1998).

¹⁸¹ C'est Laurent Jullier (*op. cit.*, p.27-29) qui constate dans le vidéoclip et la publicité un principe récurrent de citation et de recyclage d'éléments cinématographiques. Les hypotextes filmiques sont dénigrés car l'auteur considère qu'ils participaient de fait à l'esthétique du vidéoclip. Les raisons et les conséquences du passage d'un médium à l'autre ne sont pas analysées.

chorégraphique des plans chez Peckinpah ou John Woo), utilisation intensive des mouvements de caméra qui valent pour eux-mêmes, surmixage des effets sonores,...

L'alliance du clip musical et de la séquence d'action au sein d'une même esthétique spectaculaire est particulièrement visible dans **Roméo + Juliette** de Baz Luhrmann (1996), version modernisée de la pièce de Shakespeare où les formes du cinéma d'action sont pastichées (duels au pistolet, poses héroïques des personnages filmées au ralenti) et associées à des séquences musicales dont le rythme et l'esthétique excessive renvoient au clip¹⁸². Dans **Moulin Rouge !** (2001), Luhrmann appliquera à un mélodrame musical un montage saccadé et peu lisible qui est devenu celui de nombreux films d'action. **Moulin Rouge !** n'appartient évidemment pas au corpus du cinéma d'action et ne cite même pas, contrairement à **Roméo + Juliette**, des éléments sémantiques du genre, mais il participe pourtant de l'esthétique du spectaculaire contemporain, dans sa propension à privilégier l'excès (nombre de plans et de sources sonores, rapidité des raccords...) à la lisibilité des chorégraphies.

Cet alignement de la production spectaculaire sur l'esthétique MTV dépasse le genre du film d'action et se retrouve aussi dans des comédies musicales pourtant inspirées du cinéma classique comme **Moulin Rouge !** ou **Chicago** (Rob Marshall, 2002). Mais il ne faut pas oublier le nombre important de cinéastes d'action qui restent peu réceptifs aux formes du clip (John McTiernan, James Cameron, Kathryn Bigelow, Clint Eastwood,...). Réceptacle et mètre étalon des formes contemporaines, le film d'action inspire le clip et s'inspire de lui mais est aussi traversé d'autres influences qui, en terme de spectaculaire, lui sont irréductibles.



Figure 122 - **Roméo + Juliette**

Lorsque Walter Hill, plus volontiers amateur de blues (il a consacré un film à cette musique, **Crossroads** [1986], démarquage du **Honky Tonk Man** de Clint Eastwood, [1982]), utilise dans **Invincible** (2003) une musique rap agressive, c'est d'abord parce qu'elle fait partie du quotidien des prisons américaines où se déroule film. Elle est également en phase avec le « cœur de cible » du film : un public jeune, masculin et ethnique (les deux têtes d'affiche du film sont les acteurs noirs Wesley Snipes et Ving Rhames). En 1992, dans **Les**

¹⁸² José Arroyo : « Kiss Kiss bang bang », José Arroyo (ed.), *op.cit.*, p.205.

Pilleurs, Hill mettait déjà en scène les rappeurs Ice T. et Ice Cube. Les effets de mise en scène qu'expérimente Hill dans **Invincible** (surimpressions, arrêts sur image, *flash-back* en noir et blanc) peuvent évoquer ceux des clips de rap connus et appréciés par son public. Une source d'inspiration, certes, mais que le cinéaste s'approprie et réinvente. Il utilise les formes du clip à des fins narratives (la surimpression des plans de la prison permet de situer le décor, les arrêts sur image et les *flash-back* participent de la caractérisation des personnages) et les adapte à son propre style (bien que montés *cut* les plans restent relativement longs et leurs cadrages bien nets). Il en infléchit la signification vers des thématiques personnelles : du rythme frénétique et l'agressivité insolente que l'on attend d'un film d'action sur fond de musique rap (**New Jack City** de Mario Van Peebles [1991], **Bad Boys...**), Walter Hill glisse vers une méditation mélancolique sur l'honneur et la mémoire, illustrée par les images d'archive d'un combat de Joe Louis en 1937 et par le gangster nostalgique incarné par Peter Falk. **Invincible** est l'histoire du combat de deux hommes, il est aussi le film de la rencontre du présent (le clip de rap et la violence carcérale) et du passé (la boxe classique, celle des règles de Londres inventées par « Gentleman » Jim Corbett et selon lesquelles se déroule le combat final) : la mise en scène de Walter Hill réconcilie ces approches contradictoires en une forme qui est celle d'un film d'action inspiré du clip mais qui sait également s'en éloigner. **Invincible** apparaît alors comme la modernisation, une adaptation à des codes visuels contemporains, du premier film de Walter Hill, **Le Bagarreux** (1975), situé lui dans les années trente et héritier de formes plus classiques.



Figure 123 - **Invincible**

Déjà, dans **Les Rues de feu**, Walter Hill traitait de façon anachronique un scénario se déroulant dans des années cinquante fantasmées (inspirées de la représentation nostalgique donnée par George Lucas dans **American Graffiti**) avec l'esthétique anachronique du clip des années quatre-vingt, à grands renforts de filtres colorés, de séquences rythmées par des chansons pop et de concert filmé (qui occupe les dix premières et dix dernières minutes d'un film d'une heure trente) : en cela, **Les Rues de feu** tient autant du film d'action qu'il participe du renouveau de la comédie musicale de la fin des années soixante-dix, lancé par les succès de **La Fièvre du samedi soir**, **Grease** (Randall Kleiser, 1978) ou **Fame** (Alan Parker, 1980).

La rencontre du vidéoclip et du cinéma a donc pour conséquence évidente l'apparition au sein du film de « moments clip », parenthèses non-narratives dévolues à la mise en valeur d'un morceau de musique, intégré de façon plus ou moins justifiée à la narration : dans **Les Rues de feu**, la pause dans le récit que constitue la traversée par les héros d'un quartier chaud offre à Walter Hill l'occasion d'intégrer des images d'un clip de la chanteuse Ellen Aim (incarnée dans le film par Diane Lane) qu'il justifie par sa diffusion sur un écran de télévision. **Road House** (Rowdy Herrington, 1989) se déroule essentiellement dans un *night club* dont le groupe continue à jouer durant les bagarres. Dans **Cobra**, une séquence musicale irréaliste fait alterner une séance de photo de mode (le personnage féminin principal est un mannequin) et l'enquête du héros dans les bas-fonds. Dans **Rocky III** et **IV** (Sylvester Stallone, 1982 et 1985), des chansons viennent en plusieurs points du film prendre le relais de la narration et, à la façon d'un clip, les images s'enchaînent sur le rythme de la musique, selon un montage plus symbolique que narratif. Le générique de **Police Fédérale Los Angeles** de William Friedkin fait s'enchaîner, au rythme de percussions entraînantes, des vues de la ville alternant images de richesse et de pauvreté sordide, sur lesquelles les titres s'inscrivent en fluo, exagérant la mode esthétique de l'époque. Comme c'est le cas pour la scène d'action, c'est moins la justification narrative sommaire de la présence du moment clip qui importe que sa valeur symbolique et l'expérience visuelle qu'elle propose au spectateur.



Figure 124 - Les Rues de feu



Figure 125 – Cobra

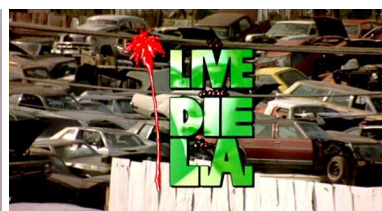


Figure 126 - Police fédérale Los Angeles

L'apparition avec MTV d'un programme de télévision composé uniquement de clips, c'est-à-dire de chansons (et des images qui leurs sont associées) sans autre lien entre elles que leur actualité, amène à percevoir la musique sous la forme de titres courts et indépendants : le « zapping » visuel du spectateur de télévision devant l'équivalent du principe du « juke-box » musical. C'est justement dans les années quatre-vingt que la musique de film connaît une évolution vers un abandon de la continuité narrative sous influence du thématisme symphonique au profit de nappes sonores aux rythmes continus ou d'une succession de chansons. Celles-ci sont parfois composées par un unique artiste, ce qui assure une certaine

cohérence à l'ensemble, à l'image du travail du groupe Queen sur **Highlander**¹⁸³ : le film utilise, en parallèle de la bande originale composée par Michael Kamen, la quasi-totalité des titres de l'album **A Kind of magic**¹⁸⁴. Dans la majorité des cas, c'est la discontinuité et parfois l'incohérence qui priment, le choix des chansons étant surtout dicté par des impératifs commerciaux, la sortie d'un film servant la promotion de la chanson qui l'illustre (et inversement).

Un lien économique s'est très vite développé entre les *blockbusters* et MTV. Dès le début des années quatre-vingt, l'énorme succès en salles des films produits au studio Paramount par Don Simpson et Jerry Bruckheimer se double de chansons numéro un au hit-parade et abondamment diffusées sur MTV : « *Up Where We Belong* » par Joe Cocker et Jennifer Warnes pour **Officier et Gentleman** (Taylor Hackford, 1982), « *What a Feeling* » par Irene Cara et « *She's a Maniac* » par Michael Sembello pour **Flashdance** (Adrian Lyne, 1983), « *The Heat Is On* » par Glenn Frey pour **Le Flic de Beverly Hills**. Pour Barry London, haut responsable de la Paramount à la même époque, MTV était devenue « *une nouvelle manière d'acheminer le film vers le consommateur. Nous alimentons une chaîne de vidéos musicales qui venait juste de démarrer, avec des programmes tout frais. Et à chaque fois que la chanson passait, c'était une publicité gratuite. Paramount montait les vidéos et MTV les passait.* »¹⁸⁵ Les trois industries, celle du cinéma, du disque et de la télévision, mettent leurs forces en commun pour séduire le public. Dans ce cas, le clip est effectivement le lieu de l'interaction entre le cinéma et la musique, et entre l'art et l'industrie : il intègre souvent des images du film ou fait se rencontrer les musiciens et les personnages du film (Arnold Schwarzenegger apparaît costumé en Jack Slater dans la vidéo de la chanson « *Big Gun* » d'AC/DC entendue dans **Last Action Hero** et joue de la guitare avec le groupe).

Il y a une tradition de la chanson générique dans le cinéma hollywoodien, suivant déjà le principe du placement d'artistes en vogue : c'est le cas de nombreux westerns et mélodrames classiques, ainsi qu'au début de chaque **James Bond** dont le générique est conçu comme un clip, illustration visuelle de la chanson, indépendante du reste du film.

Dans de nombreux films d'action contemporains, les chansons sont désormais présentes tout au long du film et rythment le récit. Comme le constate l'orchestrateur Bob

¹⁸³ Réalisateur d'**Highlander**, Russell Mulcahy est aussi le réalisateur du premier clip diffusé sur MTV, (**Video Kill the Radio Star** des Buggles). Parallèlement au tournage d'**Highlander**, il réalise deux clips pour Queen, illustrant ainsi les chansons de son propre film : « *A Kind of Magic* » et « *Princes Of The Universe* ». Ce second clip, entrecoupé d'images du film, montre Queen en train de chanter dans le décor d'usine de la dernière scène du film et contient une brève apparition de Christophe Lambert.

¹⁸⁴ A l'exception du premier morceau de l'album, « *One Vision* » qui sert lui de thème à **Aigle de fer** de Sidney J. Furie (1986).

Badami¹⁸⁶ au sujet de **Flic de Beverly Hills** : « *les chansons sont la force motrice de l'action* ». Une remarque valable pour tous les films établissant une relation avec le vidéoclip. Au début du **Flic de Beverly Hills**, une poursuite entre un camion et des voitures de police est couverte par la chanson « *Neutron Dance* » des Pointer Sisters. Celle-ci donne à la scène une tonalité légère, proposant un commentaire sur la mise en scène neutre de Martin Brest¹⁸⁷. A la manière d'un morceau de musique composé spécialement pour l'occasion (ce qu'elle n'est pas), la chanson débute exactement avec la scène d'action, agit comme un influx nerveux qui lance la poursuite après un moment de suspense (des trafiquants de cigarettes sont contrôlés par la police). A la fin de la poursuite, la musique continue encore quelques instants, mais à un niveau sonore moindre, pour faciliter la transition vers la scène suivante et s'arrête dès les premiers dialogues. La superposition de la chanson, sur-mixée par rapport aux bruitages et aux dialogues accentue la discontinuité de la séquence, le passage très marqué et artificiel entre séquence de comédie et séquence d'action à l'identité visuelle marquée (plans larges et mobiles, performance physique d'Eddie Murphy qui jusqu'alors n'avait fait preuve que de bagout). Comme dans un clip, c'est la chanson qui délimite la scène et on observe que la réalisation et le montage suivent la musique qui leur impose des coupes plus rapides, des changements d'axe qui suivent ses changements de rythme. « *Ce sont leurs voix [des chanteuses] qui mènent la poursuite* »¹⁸⁸ explique le producteur Jerry Bruckheimer. En d'autres termes : c'est la musique qui fait la séquence d'action et est le véritable acteur de la scène, au risque de déposséder la mise en scène de sa rythmique propre.

Dans d'autres cas, la rencontre du cinéma et des techniques du vidéoclip propose mieux que la simple utilisation d'une chanson à la mode en fond sonores : une forme nouvelle de narration, visuelle et rythmique. Ce sont les plans truqués qui, dans **Highlander**, permettent à la caméra de traverser l'espace et le temps, reliant le présent au passé pour illustrer l'immortalité du personnage principal, redoublant la dimension anachronique de la bande-son (les chansons modernes de Queen sont utilisées sans distinction sur des séquences au présent comme dans un passé lointain). Ce sont aussi les séquences d'ouverture des **Guerriers de la nuit**, des **Rues de feu** ou de **Rocky III**, montages alternés complexes et dynamiques où l'enchaînement des images redouble le rythme trépidant de la musique. Le montage de ces séquences est elliptique et fait raccorder des actions, des décors et des

¹⁸⁵ Propos recueillis par Charles Fleming, *op.cit.*, p.73.

¹⁸⁶ Qui s'exprime dans le cadre d'un module sur la musique et les chansons, présent en bonus sur le DVD du **Flic de Beverly Hills** (Paramount).

¹⁸⁷ Dans le même documentaire, Martin Brest constate : « *Une poursuite n'est pas comique pas nature, alors le choix de la musique peut rendre l'action pas comique, mais amusante et légère* ».

personnages disparates : le générique des **Guerriers de la nuit** fait alterner la présentation des différents gangs réunis dans la trajectoire unique et rectiligne d'un métro et le début **Rocky III** oppose la vie de Rocky à celle de Clubber Lang. C'est la musique et le rythme du montage qui en découle qui assurent la continuité en reliant les fragments de façon intuitive et symbolique. Dans ces moments, l'action spectaculaire n'est plus seulement celle effectuée par un corps devant la caméra : c'est la mise en scène elle-même qui devient un principe d'action, est pensée sur le mode du choc esthétique. Une démarche que l'on retrouvera dans les rythmes d'images créés par John Woo ou Tony Scott, auxquels le soutien de la musique n'est même plus nécessaire.

L'approche musicale de la mise en scène spectaculaire ne peut pas, même dans le cinéma des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, être réduite à un apport unilatéral du vidéoclip, bien qu'il soit évident que celui-ci permet un retour en grâce des formes du montage rythmique et non-linéaire. L'ouverture de **Rocky III** (et plus largement les séquences d'entraînement et de match de tous les films de la série) correspond surtout aux *montage sequences* du cinéma classique dans sa façon de synthétiser en une série de plans une longue période de temps¹⁸⁹. Les « effets clip » de montage *cut* et de nappe musicale sont mis par Stallone au service de l'élucidation psychologique du personnage, à l'image de la séquence de **Rocky IV** où, en écoutant la chanson « *No Easy Way Out* » de Robert Trepper, le héros voit repasser toute sa vie sous ses yeux sous la forme d'images issues des épisodes précédents¹⁹⁰.

De même, la relation du spectaculaire contemporain au jeu vidéo est à la fois évidente et à interroger. La structure de nombreux films d'actions comme enchaînement d'épreuves et de « niveaux » apparaît proche de celle des jeux vidéo de plate-forme, mais elle correspond surtout à la géométrisation que l'espace urbain impose à ces films. Cette géométrisation s'impose dès le générique des **Guerriers de la nuit** avec ses plans sur le gigantesque labyrinthe du métro new-yorkais que les personnages n'auront de cesse d'explorer tout au long du film. Cette représentation du monde sous forme de réseau géométrique – ensemble de

¹⁸⁸ *Ibidem*.

¹⁸⁹ Jacqueline Nacache, **Hollywood, l'ellipse et l'infilmé**, l'Harmattan, Paris, 2001. « Une période diégétique longue est comprimée en un fébrile kaléidoscope d'images, isolée du flux narratif principal par ses caractéristiques visuelles et rythmiques et forme un segment dont les images sont à la fois hétéroclites et fortement solidarisées. [...] L'idée centrale en est la répétition et le résumé, le principe en est l'accumulation. » (p.87) Ces *montage sequences*, contrairement aux expériences d'Eisenstein dont elles s'inspirent, ne remettent pas en cause le déroulement narratif du film, c'est d'ailleurs pour cela qu'elles sont le plus souvent placées en introduction du film ou qu'elles servent de transition (p.87-88).

¹⁹⁰ Voir notre article, « *Confrontations. La saga des Rocky : un classicisme expérimental* », **Split Screen** n°1,

lignes et de niveaux juxtaposés, à la structure contraignante mais dont les héros apprennent à s'affranchir – est la matrice graphique du genre qui se développera jusque sur les écrans de surveillance sur lesquels des informaticiens traquent Will Smith dans **Ennemi d'État** ou Jason Bourne. Avant même le film de Walter Hill, les films de science-fiction de George Lucas (**THX 1138** [1971], les séquences dans l'Étoile de la Mort de **La Guerre des étoiles**) proposaient déjà une esthétique géométrique et labyrinthique, faite de longs couloirs et d'espaces neutres, annonçant à la fois l'organisation de l'espace stratifiée du cinéma d'action à venir et celle du jeu vidéo. Le jeu vidéo s'inspire donc au moins autant de l'esthétique du cinéma spectaculaire contemporain que l'inverse. Lorsque les déplacements du personnage principal d'**Hypertension** sont visualisés grâce à l'imagerie satellitaire du programme *Google Earth*, le cinéma s'amuse certes à citer de façon explicite et ludique un programme informatique, mais il le fait pour visualiser une idée (la stylisation du monde en un réseau) qui était de toute façon déjà celle du genre du film d'action, avant même la démocratisation des ordinateurs et d'Internet.

Les deux cadrages typiques de jeu vidéo d'aventure (vision subjective ou plan semi-subjectif suivant l'avatar derrière son épaule) trouvent également leur origine dans le cinéma, même si par la suite ce dernier s'est visiblement inspiré de certaines évolutions des formes vidéoludiques. La vision subjective dans les jeux vidéo renvoie aux regards technologiques de **Terminator**, **Predator** ou **Robocop**. Le point de vue embarqué commun à tous les jeux de pilotage (la caméra est placée dans le siège du pilote qui fixe la route défilant devant lui à toute allure) se trouve déjà dans la poursuite en voiture de **Bullitt** et dans les combats spatiaux de **Star Wars** (les mêmes cadrages sont déjà présents dans la séquence finale en moto de **THX 1138**). Le plan semi-subjectif qui embarque le spectateur à la suite des personnages, associant le corps fictionnel mobile et celui, immobile, du spectateur, est également un principe central aux mises en scène de James Cameron, Paul Verhoeven ou John McTiernan. Le flottement de la caméra qui suit à une faible distance des personnages en train de courir caractérise donc autant l'esthétique du jeu vidéo que celle de la scène d'action, à l'image de la poursuite à pied de **Point Break**. Cette séquence, comme la majorité des scènes de ce type au cinéma, marque d'ailleurs sa différence avec le jeu vidéo en ce qu'elle repose sur un montage alterné plutôt que sur le point de vue unique du joueur-personnage. Bigelow nous invite alternativement à suivre le criminel masqué et le policier à ses trousses. Lorsque le premier entre dans une maison et prend soin de fermer le loquet d'une porte vitrée pour ralentir son

adversaire, le spectateur emprunte pour un instant le point de vue du poursuivi et a une information d'avance sur le policier qui ne sait pas encore qu'il va trouver porte close. Un tel partage de l'information s'écarte de la narration vidéoludique centrée sur un seul personnage. A l'inverse, quelques plans plus tard, la caméra suit le policier Johnny Utah qui jaillit à l'extérieur de la maison et se retrouve soudainement face à son adversaire qui lui jette un chien à la figure, là encore pour le ralentir : le spectateur partage cette fois-ci la surprise du personnage face à un mouvement inattendu de son adversaire et l'identification se fait à un seul point de vue, à la manière d'un jeu vidéo. Le point de vue flottant d'une caméra libre qui suit (au *Steadicam*) la course des personnages dans **Point Break** ou celle de Sylvester Stallone qui monte les marches de la mairie de Philadelphie dans **Rocky** est une fois encore une forme cinématographique avant de s'imposer comme un principe visuel central du jeu vidéo¹⁹¹.

Dans les mondes virtuels du jeu vidéo, la liberté des mouvements d'appareil est totale puisque l'espace est immatériel et malléable, sa forme et sa consistance reformulées en fonction des déplacements des personnages et de la position de la « caméra » (les guillemets s'imposent puisque, dans le jeu vidéo et le cinéma virtuel, la caméra et son objectif n'existent plus). Le jeu vidéo prend donc dans un premier temps la suite des expérimentations sur les plans longs et physiques impossibles de Murnau (**Le Dernier des hommes** [1924], le travelling avant qui passe quasiment à travers les voitures pour suivre le couple de **L'Aurore** lorsqu'il traverse une rue) ou d'Hitchcock dans **Les Amants du Capricorne** (1949). L'utilisation intensive de l'image de synthèse dans le cinéma des années deux mille inverse la filiation : l'espace dans les films est désormais fait de la même matière virtuelle que celui des jeux vidéo et le cinéma spectaculaire contemporain se réapproprie le principe de la caméra libre. Durant la poursuite en voiture de **Matrix Reloaded**, la caméra passe sous un camion d'une façon impossible à réaliser en prises de vues réelles. Les scènes d'action de films comme **Spider-Man 2** de Sam Raimi (2004) ou **La Légende de Beowulf** de Robert Zemeckis profitent de même de la dématérialisation des acteurs (remplacés par des doubles numériques) et de la caméra devenue point de vue omniscient et omnipotent : la finalité de la scène d'action est toujours d'entraîner le spectateur dans une représentation de l'impossible, dont les caractéristiques physiques sont repoussées. La différence entre la façon dont le *Steadicam* manipulé par Jim Muro se faufile dans des espaces réduits dans **Point Break** ou **Strange Days** (Kathryn Bigelow, 1995) et celle dont la caméra libre traverse les espaces virtuels de

¹⁹¹ Voir Seconde partie, C/ c).

Panic Room (David Fincher, 2002) ou **La Légende de Beowulf** est finalement moins syntaxique que liée aux évolutions techniques du moment de la production de ces films.

Le style spectaculaire est tributaire à la fois des attentes du spectateur et de l'évolution des moyens techniques mis au service des cinéastes pour dépasser celles-ci. Le style spectaculaire repose sur un gain régulier d'efficacité dans la stimulation du spectateur, ce qui nécessite souvent une hybridation avec d'autres formes d'expressions artistiques : pour les années quatre-vingt à deux mille, il s'agit du vidéoclip ou du jeu vidéo.



Figure 127 - L'Aurore Figure 128 - Matrix Reloaded

Le premier mouvement d'intégration par le cinéma spectaculaire contemporain des codes audio-visuels de son temps aboutit à la création d'une sorte de grammaire globale du spectaculaire (qui excède la seule production de films d'action mais est largement associée à elle dans l'esprit du spectateur). La majorité des films d'action spectaculaires finissent par proposer un même type d'images, effaçant en partie les distinctions culturelles et les identités nationales de ces films : le film d'action spectaculaire peut être vu comme le principal vecteur d'uniformisation et de « mondialisation » des formes cinématographiques tant son esthétique et ses fictions s'inscrivent dans un monde contemporain lui aussi marqué par l'abolition des enclaves culturelles. La réduction du monde à un ensemble de signes graphiques stylisés pratiquée par le film d'action (voir, là encore, le générique de fin de **La Vengeance dans la peau**) participe de l'élaboration d'une grammaire générale du spectaculaire, valable quelle que soit la nationalité de l'équipe technique et le pays de production.

A propos d'**Assaut sur le central 13** (2005), *remake* américain du film **Assaut** de John Carpenter, le critique François Bégaudeau constate¹⁹² la présence d'invariants stylistiques typiquement « américains » dans le style du cinéaste français Jean-François Richet : « *Vous pouvez vous appeler Richet ou Popov, l'équipe [américaine] vous précède et vous absorbe. D'où ces invariants, ainsi que l'assurance d'un minimum de qualité* ». Constatant la dimension très normative du style spectaculaire contemporain, l'auteur en déduit la mainmise de techniciens spécialisés encadrant le travail du réalisateur : « *ce cinéma*

¹⁹² **Cahiers du cinéma** n°599, mars 2005, p.39.

se fabrique à plusieurs et sans auteur »¹⁹³. L'unité (la norme ?) stylistique transnationale du cinéma d'action contemporain est bien vue, mais les conclusions du critique nous paraissent péremptoires. Le réalisateur français, ou taïwanais (Ang Lee pour **Hulk**), ou russe (Timur Bekmambetov pour **Wanted : choisis ton destin**, 2008) n'est américanisé « de force » par son équipe lorsqu'il tourne à Hollywood, il inscrit plus simplement sa mise en scène dans les formes du spectaculaire contemporain qui sont largement transnationales (bien que le plus souvent instituées par Hollywood avant d'essaimer dans le reste du monde). Cela n'empêche pas chacun des auteurs de développer son propre style, par exemple par la récurrence marquée de certaines figures : le *split screen* dans **Hulk**, les différentes formes de ralenti dans **Wanted**. Notons également, pour nuancer une vision du style spectaculaire mondial comme exclusivement hollywoodien, que plusieurs réalisateurs de films d'action ayant tourné à Hollywood travaillaient déjà, et de façon très proche, les formes du spectaculaire contemporain dans leurs pays d'origine : Florent-Emilo Siri avec **Nid de guêpes**, avant qu'il ne dirige Bruce Willis dans **Otage** ; Timur Bekmambetov avec **Nightwatch** (2004) et **Daywatch** (2006), avant **Wanted** ; Louis Leterrier tournait en anglais des films d'action à capitaux français (**Le Transporteur** [co-réalisé par Corey Yuen, 2002], **Le Transporteur 2** [2005], **Danny the Dog** [2005]) avant d'être employé à Hollywood pour tourner **L'Incroyable Hulk** (2008) et **Le Choc des Titans** (2010).

On pourrait appliquer au cinéma spectaculaire la remarque de l'ethnologue Marc Augé au sujet de l'intégration d'un lexique anglophone par diverses langues nationales : « *le recours au basic english des technologies de communication ou du marketing [...] marque moins le triomphe d'une langue sur les autres que l'invasion de toutes les langues par un vocabulaire d'audience universelle. C'est le besoin de ce vocabulaire spécifique qui est significatif, plus que le fait qu'il soit anglais.* »¹⁹⁴. De la même manière, la grammaire globale

¹⁹³ *Id.* On retrouve la même idée développée par Olivier Assayas dans **Panic** n°1, novembre 2005 : « *Finalement, le cinéma hollywoodien des blockbusters est devenu collectif dans le sens où celui qui réalise un film comme The Island, en l'occurrence Michael Bay, n'est présent que sur une fraction du tournage effectif. C'est humainement impossible d'avoir prise sur l'ensemble de machineries d'une invraisemblable complexité dont les scènes mettent en jeu un nombre extravagant de filières techniques [...]. Et donc, le paradoxe de cette hyper-fragmentation est qu'elle finit par créer des poches de liberté. Chacun dans son coin, au fin-fond de son département, peut prendre des libertés et expérimenter.* » (« Les profs ou les père Fourrat de la critique », propos recueillis par Jean-Baptiste Thoret, p.18) Olivier Assayas oublie de mentionner que cette division du travail artistique (le réalisateur est épaulé par des directeurs artistiques, décorateurs, chorégraphes, spécialistes des effets spéciaux... qui ont effectivement un rôle à jouer dans la réussite finale du film) n'est pas propre au cinéma contemporain. Par ailleurs, cette remarque est contredite par les nombreux témoignages de collaborateurs de cinéastes tels que George Lucas, Peter Jackson ou James Cameron qui soulignent la maniaquerie de ces réalisateurs qui décident effectivement du moindre élément qui sera présent à l'écran, quand bien même ils en aient laissé la création à quelqu'un d'autre.

¹⁹⁴ Marc Augé, **Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité**, Paris, Éditions du Seuil, avril 1992, p.137.

du spectaculaire contemporain trouve certes son origine, ses fondements économiques et esthétiques, ainsi que la majorité de ses représentants à Hollywood, mais n'est pas pour autant l'émanation d'un « impérialisme culturel » hollywoodien. Le style du spectaculaire contemporain se caractérise par la reprise de pratiques visuelles auxquelles il reste irréductible mais qui, au travers du flux constant des nouvelles images, sont érigées plus ou moins consciemment en norme mondiale.

A la fin des années quatre-vingt-dix, on assimile ainsi le style du film d'action (couleurs vives, musique rock et montage rapide) à celui des producteurs Don Simpson et Jerry Bruckheimer, puis au seul Bruckheimer après la mort de son partenaire. On retrouve cette esthétique générale du film d'action aussi bien dans les films de Michael Bay (**Bad Boys** et sa suite, **Rock**, **Armageddon**) que chez Simon West (**Les Ailes de l'enfer**) ou Dominic Sena (**60 secondes chrono**, 2000). La norme esthétique se définit autour du producteur et de ses collaborateurs, avant de s'étendre à des films qui ne sortent même pas de leur giron, devenant ainsi esthétique globale. Les trois derniers films de Michael Bay, **The Island**, **Transformers** (2007) et **Transformers 2**, sont produits non plus par Jerry Bruckheimer mais par Steven Spielberg. Les choix esthétiques de Bay continuent à se conformer à la norme du spectaculaire contemporain définie par Bruckheimer et à l'élaboration de laquelle il a lui-même participé. Devenue la norme esthétique du film d'action des années deux mille, le style de Michael Bay voit son application s'élargir au-delà des seules productions Bruckheimer, au-delà même, peut-être, du genre du film d'action.

Une fois établi ce style global du spectaculaire, largement représenté par les films d'action, on observe un mouvement inverse : une indistinction visuelle grandissante dans le traitement des autres genres spectaculaires qui finissent par adapter la stylistique du film d'action contemporain au détriment de leurs esthétiques propres. La stylistique du film d'action contamine les sémantiques des autres genres spectaculaires, au point parfois d'entrer en contradiction avec ces derniers, par exemple le film d'horreur.



Figure 129 – Terminator



Figure 130 – Robocop



Figure 131 – L'Armée des ténèbres

Genre spectaculaire, le film d'horreur propose une esthétique traditionnellement opposée à celle du film d'action, reposant le plus souvent sur une tension entre champ et hors-champ, le visible et l'invisible, alors que le style du cinéma d'action est tout entier dévolu à l'explicite. L'explosion du gore dans les années soixante-dix entraîne le film d'horreur sur la voie de l'évidence graphique et de la modernisation de ses enjeux dramatiques et visuels. Les films d'action des décennies suivantes intègrent d'ailleurs souvent des éléments de violence gore : l'œil arraché d'Arnold Schwarzenegger dans **Terminator**, les corps déchiquetés de **Robocop**... Le mouvement inverse est celui, dans les années deux mille, de l'intégration par le film d'horreur de la grammaire ultra-rapide du cinéma d'action contemporain, de la série des **Saw** à **28 Semaines plus tard**.

Dès 1981, Sam Raimi fait se télescoper dans **Evil Dead**, puis **Evil Dead 2** (1987), des éléments sémantiques issus du film d'horreur (l'attaque d'un groupe de joyeux campeurs par des démons), de la comédie burlesque (dans le second film, le héros, possédé par un démon, se bat contre lui-même, s'étrangle avec sa propre main et se casse de la vaisselle sur le visage) et du film d'action (Ash combat les démons armé d'une tronçonneuse et d'un fusil à canon scié avant d'être projeté dans un passé médiéval dans **L'Armée des ténèbres** [1992] où l'iconographie de l'*heroic fantasy* se superpose encore à celles des films précédents). D'un point de vue stylistique, le dynamisme extrême de la mise en scène de Sam Raimi (caméra très mobile mimant le déplacement des mauvais esprits en caméra subjective, cadres penchés, montage percutant) permet la synthèse de ces différentes sémantiques. Celles-ci sont réunies par le traitement spectaculaire que le cinéaste utilisera également pour moderniser le genre classique du western (**Mort ou vif**) et justement pour réaliser des films d'action contemporains (**Darkman** [1990], la trilogie **Spider-Man**). Chez Raimi, au-delà des genres sémantiques qui sont abordés et parfois hybridés, l'unité du film se fait autour d'un style général de l'action spectaculaire. Il ne s'agit pas de définir **Evil Dead** comme un film d'action mais d'observer que l'esthétique spectaculaire et dynamique du film d'action trouve également à s'exprimer dans d'autres genres voisins, rendant possible en retour le caractère hybride de bien des films d'action.

Lancée en 2004, la série des **Saw** repose sur une exhibition de la torture et une abolition du hors-champ qui ne correspond plus à la grammaire du cinéma d'horreur classique. La mise en scène des séquences de torture se fait sous la forme de flashes colorés déconnectés par un montage très rapide : il ne s'agit pas de présenter au spectateur une vision précise de la situation mais de le submerger de stimuli audio-visuels à la limite de l'abstraction. Cette démarche esthétique recoupe celle de la majorité des films d'action qui

sont contemporains au succès de **Saw**, tout en contredisant la dimension sadique du projet qui devrait fonctionner sur une dilatation des scènes de souffrance plutôt que sur leur concentration dans une juxtaposition épileptique des plans accélérés. La vitesse des images est un élément important de la stylistique du spectaculaire des années deux mille, qui prend naissance dans le film d'action avant de s'appliquer dans le cas de **Saw** à la sémantique du film d'horreur (*whodunit*, tueur masqué et pièges sadiques). De même, la stylisation des images par l'utilisation de filtres colorés, d'effets de matière, l'utilisation de l'accéléré ou de la surimpression évoque certaines des expérimentations réalisées par Tony Scott sur ses films d'action récents, sans toutefois atteindre, loin s'en faut, la même qualité picturale. Dans **Saw 2** (Darren Lynn Bousman, 2005), l'arrivée d'agents armés des forces spéciales dans l'antre du tueur permet l'intégration dans le film d'horreur d'une péripétie typique du film d'action qui justifie le lien effectué par le film entre les deux genres, la sémantique de l'horreur étant recouverte par la stylistique des films d'action actuels.

De même, la résurgence des films de zombie dans les années deux mille se fait dans une esthétique souvent proche de celle du film d'action. Le changement d'allure des créatures (le pas lent et titubant des possédés du **Vaudou** de Jacques Tourneur [1943] ou de **La Nuit des mort-vivants** de George A. Romero est remplacé par une agressivité véloce) est inauguré par **28 jours plus tard** de Danny Boyle (2002) et poursuivi par **L'Armée des morts** de Zack Snyder. La rapidité nouvelle des zombies permet de réinjecter dans le film d'horreur l'idée d'une performance physique (les héros sont obligés de courir pour leur vie) d'ordinaire associée au film d'action. Un film d'horreur peut comporter des scènes d'action, à l'image de l'attaque du centre commercial par les *Hell's Angels* dans **Zombie** de Romero, mais la filiation avec le spectaculaire contemporain apparaît plus évidente lorsque, dans **L'Armée des morts** (*remake* du film de Romero), les survivants de l'attaque des morts-vivants partent à l'assaut des monstres dans un camion blindé truffé d'armes (tronçonneuse, lance-flamme...). On passe d'un film d'horreur avec quelques séquences d'action (**Zombie**) à une sorte de film d'action situé dans un univers de film d'horreur (**L'Armée des morts**) : la scène d'action n'est plus secondaire au récit comme dans le film de Romero, elle devient l'enjeu principal du film de Snyder. Autre film d'invasion de zombies, **28 Semaines plus tard** se situe dans un cadre urbain et met en scène un groupe de militaires chargé de surveiller la population. Lorsque les militaires ne parviennent plus à contenir l'épidémie, ils tirent sur une foule de fuyards puis bombardent un quartier de Londres, alors qu'un groupe de survivants doit se battre pour survivre. L'application de la sémantique du film de guerre (bombardements, tireur embusqués, personnage de pilote d'hélicoptère) à un univers horrifique (une invasion de mort-

vivants) a pour finalité une métaphore politique qui met en relation l'épidémie de mort-vivants avec les crises sanitaires terroristes et les guerres contemporaines. Le film se rapproche dans certaines séquences des films d'action contemporains par son mélange d'hyperréalisme technologique et d'éléments fictionnels, ainsi que par le motif de la fuite perpétuelle des héros, filmée dans style elliptique et heurté popularisé par les **Jason Bourne** façon Paul Greengrass.

Maniac Cop de William Lustig (1987) s'inscrit dans la mode du *slasher* (un tueur indestructible sème la terreur : **Halloween** [John Carpenter, 1978], **Vendredi 13** [Sean S. Cunningham, 1979] et leurs suites) tout en développant une intrigue policière qui bascule dans le fantastique lorsque l'identité du tueur (un ancien policier ressuscité par un rituel magique) est révélée. Les dernières séquences du film tiennent alors du film d'action, en particulier par une longue poursuite en voiture. Le second épisode, réalisé en 1990, accentue cet aspect, avec une autre séquence d'action motorisée et l'attaque d'un commissariat par le policier-zombie imitant celle de **Terminator**. Le film d'horreur se développe ici par l'adjonction d'éléments sémantiques qui sont ceux du film d'action, autre genre populaire qu'il assimile d'autant plus facilement qu'ils sont tous deux destinés à un même public, souvent masculin et adolescent (il en va de même pour le mouvement inverse l'intégration par les films d'actions d'éléments horribifiques ou gores).



Figure 132 - **Bloody Sunday**

L'esthétique du film d'action repose sur la représentation de corps mobiles, agressifs ou agressés, dans un espace à la géométrie complexe et contraignante. De par sa nature centripète et intégratrice, l'esthétique globale du spectaculaire contemporain apparaît même là où on ne l'attend pas. C'est ainsi que les films politiques urbains **Bloody Sunday** (2002) de Paul Greengrass (justement le futur réalisateur de **La Mort dans la peau** et **La Vengeance dans la peau**) et son pendant américain **Bataille à Seattle** de Stuart Townsend (2008) apparaissent comme des variantes du film de guerre, partageant la majorité de leurs traits stylistiques avec des films d'action de la même période (caméra portée et montage désarticulé inspiré des images d'actualité, immersion sonore, irruption d'une violence militaire dans un cadre urbain). Dans **Bloody Sunday** c'est aussi le dynamisme narratif du film (dont la

première séquence oppose point par point les manifestants et l'armée) qui évoque le film d'action, dans sa façon de placer le récit sous le signe d'un affrontement inéluctable, présenté comme un duel par un montage alterné procédant par antithèse. Le style de ces deux films est proche du film d'action alors que leurs enjeux en sont à l'opposé : inspirés de faits réels (le « dimanche sanglant » de Derry en 1972 et les affrontements entre police et militants altermondialistes à Seattle en 1999), ils reposent en effet sur une structure de film chorale et refusent la mise en valeur héroïque des corps.

La forme du cinéma contemporain dépend d'une grammaire spectaculaire en constante évolution, tributaire des désirs supposés ou avérés des spectateurs, des progrès de l'industrie et des technologies, et surtout de la façon dont les cinéastes retraitent et adaptent ces éléments en fonction de leurs propres démarches créatrices. Sur cette base, le film d'action contemporain fait œuvre de synthèse, ses fictions font appel à une diversité d'éléments sémantiques, ce qui rend sa définition générique plus délicate.

2. Une diversité sémantique

Situé au terme (actuel) de l'histoire du cinéma et dernier genre en date à s'être constitué, le film d'action contemporain est par excellence en position de réaliser de telles synthèses esthétiques, s'imposant comme un genre hybride qui intègre et transforme des éléments sémantiques et syntaxiques du spectaculaire classique. On dira du film d'action qu'il est à la fois film noir ou film policier urbain (par ses décors), film d'aventure ou comédie burlesque (par ses cascades invraisemblables), film de guerre (pour l'usage des armes lourdes et les motifs de l'explosion et de la ruine, partagés avec le film catastrophe), film de science-fiction (par son goût de la technologie et le cadre futuriste dans lequel se déroulent un certain nombre d'œuvres majeures du genre, de **Terminator** à **Matrix** en passant par **Total Recall**), film catastrophe (pour son détournement apocalyptique du mode de vie contemporain et de ses structures architecturales), western (pour son manichéisme épique et sa célébration du héros américain), comédie musicale (pour la grâce chorégraphique qu'ont su insuffler certains cinéastes à leur scène de violence et plus largement pour l'articulation complexe des fragments spectaculaires à une logique narrative), mais aussi film d'horreur en raison de certaines images particulièrement sanglantes. Et pourtant, malgré ou grâce à ces influences multiples, le film d'action contemporain est aussi parfaitement reconnaissable par et pour lui-même, genre « neuf » né de ces croisements.

Si l'on se réfère à la classification déjà évoquée de Jean-Loup Bourget, le film d'action est dans le cinéma classique hollywoodien une catégorie qui regroupe divers genres dont le point commun est de tendre, chacun à leur façon, vers le spectaculaire. De façon à marquer par différence la singularité du cinéma contemporain, on pourrait dire que ce dernier propose la démarche inverse. Les différents genres du cinéma classique illustrent les facettes du style spectaculaire alors que l'on constate désormais la présence d'un unique genre spectaculaire – le film d'action contemporain – constitué de fragments sémantiques (décors, situations, personnages...) empruntés aux genres anciens : tel décor renvoie au film catastrophe, telle poursuite vient du western, telle image violente du film de guerre, telle cascade reprend sur un mode sérieux une folie du burlesque... Le cinéma d'action contemporain reformule les genres du spectaculaire classique par hybridation et adaptation de leurs diverses sémantiques avec la stylistique du spectaculaire moderne, fondée, comme on l'a vu, sur une forme d'exhaustivité et le culte de l'excès. La démarche intégratrice du cinéma contemporain apparaît comme le

pendant moderne du phénomène d'« *alliance* » observé par Jean-Louis Leutrat dans le cadre du western muet¹⁹⁵.

Jean-Louis Leutrat se place aux commencements du cinéma pour y observer la complémentarité et l'indistinction originelle qui donnera naissance, dans la période classique, à des catégories génériques plus précisément dessinées. Les débuts du cinéma apparaissent comme une période de recherche tous azimuts où sémantiques et syntaxes se croisent et parfois s'allient contre toute attente : l'auteur constate ainsi que les premiers westerns sont rapprochés par les spectateurs et commentateurs de l'époque des comédies burlesques ou des films d'aventure avec Douglas Fairbanks : le critique « *Gilbert Seldes leur donne le nom d'"arts pleins de vie", d'arts bien vivants : le Western voisine avec les Keystone Cops, Krazy Kat, Ring Lardner, le ragtime, etc.* »¹⁹⁶. Le spectacle cinématographique apparaît à la même époque encore indistinct de spectacles vivants comme le vaudeville théâtral ou le cirque, les rodéos et les spectacles populaires de Wild West Show¹⁹⁷. Le système des genres classiques, avec ses normes narratives et figuratives, viendra canaliser ce bouillonnement créatif typique d'un art d'autant plus jeune qu'il est tardif : dans le cas du western, cela s'accompagnera d'une simplification du système générique et la disparition d'un certain nombre de sous-genres¹⁹⁸ au profit de la cristallisation du genre en une forme « pure », archétypale. À l'opposé de l'ère classique, la période muette se caractérise donc par ses alliances, c'est-à-dire « *la juxtaposition « anti-naturelle » (qui s'oppose à la reproduction organique) de deux, ou plusieurs "ensembles"* »¹⁹⁹ : par exemple l'union du western avec le burlesque et le cirque. Plus loin, Leutrat définit de même l'alliance comme le « *rapport (complémentarité, possibilité de mélange) entre deux genres qui ne passent pas pour être proches* »²⁰⁰.

On peut considérer que le genre du cinéma d'action contemporain, par son foisonnement sémantique mis au service d'un renouvellement de la syntaxe spectaculaire, pratique lui aussi l'alliance, mais sous une forme nouvelle puisque celle que nous décrit Jean-Louis Leutrat a été « brisée » par la simplification du système classique. Cette nouvelle forme d'indistinction, de métissage et d'hybridation, réalisée par le cinéma spectaculaire contemporain n'a tout d'abord pas le caractère d'expérimentation naïve des premiers temps

¹⁹⁵ Jean-Louis Leutrat, **L'alliance brisée, le western des années 1920**, Lyon : Presses universitaires de Lyon : institut Lumière, 1985.

¹⁹⁶ *Idem*, p.127.

¹⁹⁷ « *L'alliance du cinéma et du vaudeville prend sa véritable dimension ; elle permet de mettre l'accent sur le spectacle (et non sur le récit) comme modèle* », *Id.*, p.105

¹⁹⁸ « *Parallèlement, il [le western] absorbe les Civil War stories, les Indian Pictures et les Northwestern melodramas.* », *Id.*, p.165.

¹⁹⁹ *Id.*, p.22.

²⁰⁰ *Id.*, p.100.

du cinéma. Dans les films de Tom Mix, l'alliance témoigne d'un état du cinéma qui, encore peu assuré de ses types de récit et de ses modes d'expression, flâne et hésite entre des formes qui lui préexistent, avant de fonder son identité propre. Dans un film avec Arnold Schwarzenegger, l'équivalent des alliances du cinéma muet correspond plutôt à un effet *best of* qui s'éloigne de l'indistinction primitive : il s'agit plutôt d'une intégration consciente, par les cinéastes contemporains, des formes du passé et de l'histoire des genres.



Figure 133 - True Lies

Une séquence de **True Lies** de James Cameron fait se poursuivre une moto (véhicule moderne typique du cinéma d'action contemporain ou policier) et un cheval (destrier anachronique issu de l'imaginaire du western) dans le décor d'un grand hôtel. Ce décor est un des lieux de prédilection du comique burlesque (**Panique à l'hôtel** [William A. Seiter, 1938] avec les Marx Brothers, **Le Dingue du palace** [Jerry Lewis, 1960] ; on pense aussi à la réception huppée de **La Party** [Blake Edwards, 1968]), mais aussi du film catastrophe (**La Tour infernale**). Western, burlesque, polar urbain : les « *trois genres reliés par une même passion de la poursuite* »²⁰¹, mais aux représentations d'ordinaire hétérogènes fusionnent devant la caméra de James Cameron. Le western et le polar technologiques apparaissent comme les deux genres héroïques proprement américains, pour ainsi dire un seul et même genre à deux étapes différentes de son développement historique et technique : par la souplesse de son maniement, la moto est bien le cheval des années deux mille²⁰². Le burlesque et le film d'action sont eux liés par la dialectique de l'ordre et du chaos, centrale aux deux genres : le mouvement de la scène d'action de **True Lies** déclenche ainsi diverses catastrophes drolatiques dans l'hôtel (les bagagistes en perdent le nord et les musiciens leur souffle, alors que l'ascenseur a un passager pour le moins inattendu), sans pour autant perdre de vue, au premier degré, le « sérieux » de la poursuite entre l'agent secret et le terroriste. Le temps d'une séquence, Cameron réactive donc une forme d'alliance entre plusieurs genres

²⁰¹ Nous empruntons cet exemple à Jean-Baptiste Thoret, dans son article « *Poursuite* », *op.cit.*, p.97.

²⁰² Notons aussi qu'au-delà du gag, le fait de voir Arnold Schwarzenegger enfourcher le cheval des grands héros nationaux américains participe d'un processus d'américanisation de l'acteur autrichien. Le cheval, véhicule archaïque a ici une valeur positive, contre l'usage violent de la technologie que représente la moto du terroriste Aziz (Art Malick).

spectaculaires, dont il adapte la forme aux exigences du cinéma contemporain. Cette hybridation du western, du burlesque et du film policier n'a visiblement pas la même valeur que dans un film muet : elle a ici une dimension ludique de jeu avec la mémoire cinéphilique des spectateurs et les icônes des genres, tentative volontairement improbable de renouveler les codes du film d'action en y injectant des éléments hétérogènes. Devenu forme dominante du spectaculaire (le western et la comédie burlesque n'ont certes pas disparu au sens strict du cinéma contemporain mais n'ont clairement plus la même importance que durant la période classique), le film d'action fait ici montre de sa boulimie figurative, aspirant des éléments sémantiques issus d'autres genres dans sa propre syntaxe.

Les hybridations du cinéma d'action contemporain, en particulier son recours constant à l'imaginaire conquérant et souvent manichéen du western, apparaissent comme une réponse à la faillite des genres classiques à la fin des années soixante, de leur mode de production et de leur esthétique. La remise en cause des codes du classicisme est particulièrement visible au travers des dégradations du western durant les années soixante-dix. Comme en réponse à ce constat d'échec, le renouveau du spectaculaire s'amorce par la création d'un genre « neuf » et synthétique où les formes anciennes sont réactivées de façon positives dans un cadre plus actuel. C'est parce que le western est devenu nostalgique puis mélancolique et enfin critique que le film d'action contemporain prend sa place comme le nouveau genre du spectaculaire dynamique. Le spectaculaire contemporain postule la faillite des genres classiques pour mieux les renouveler par l'hybridation ludique. On peut à un premier niveau voir dans cette démarche une simple stimulation de la mémoire cinéphilique du public, un jeu avec des codes esthétiques débouchant sur une relation primaire du spectateur au film, basée sur la reconnaissance. Mais à un second niveau, la syntaxe spectaculaire des films d'action invite à une immersion complète dans le film, œuvre donc à un niveau plus intuitif qu'intellectuel où la reconnaissance cède la place à une expérience essentiellement physique qui, elle, ne repose pas sur des structures sémantiques.

Par « cinéma d'action contemporain », il faut entendre à la fois « film produit durant la période contemporaine » mais également « film se déroulant dans un cadre majoritairement contemporain ». La première forme d'hybridation syntaxo-sémantique vient donc de l'acculturation de l'exotisme du spectaculaire classique à un cadre contemporain référentiel, souvent urbain. Les actions les plus improbables prennent paradoxalement place dans un environnement vraisemblable qui s'oppose en apparence à la représentation stylisée et colorée du monde dans le cinéma classique : « *L'hyperbole des situations choisit de situer*

l'improbable voire l'impossible au cœur du réel détaillé »²⁰³. Par exemple, dans **Au Revoir à jamais** de Renny Harlin, c'est en coupant des légumes dans la cuisine de son pavillon familial ordinaire que le personnage de Geena Davis – institutrice amnésique au passé trouble – retrouve les gestes précis et meurtriers de son ancienne personnalité de tueuse professionnelle : les gestes spectaculaires du cinéma d'action (le parfait maniement du couteau) font retour dans le décor le plus quotidien. Plus loin dans le film, Charly Baltimore provoque une gigantesque explosion en mettant le feu à l'essence cachée dans la poupée en caoutchouc de sa fille : le spectaculaire naît d'un détournement de l'objet du quotidien, réalisant la fusion entre l'improbable et le commun, et entre l'instinct maternel et celui de la tueuse. De façon plus ouvertement humoristique encore, dans **L'Arme fatale 2**, Roger Murtaugh (Danny Glover) se retrouve prisonnier de sa salle de bain, assis sur des toilettes piégées à l'explosif par ses ennemis, dans une synthèse inattendue entre outrance explosive et pragmatisme intime.



Figure 134 - L'Arme fatale 2

La mise en scène des séquences d'action recherche dès lors à retranscrire le choc des corps et à provoquer l'implication sensorielle du spectateur y compris dans les cascades les plus folles, le « réalisme » de l'un compensant l'« irréalisme » de l'autre. Le réalisme brut des années soixante-dix, descendant du néo-réalisme et de la modernité européenne, avait obligé à une remise en perspective de l'action, toujours spectaculaire mais également plus violente, victime d'une pulsion entropique. Toujours dans un double mouvement de continuité et de rupture, le spectaculaire des décennies suivantes imite une forme réaliste tout en y introduisant des éléments purement fictionnels, à l'image du Superman de Richard prenant son envol dans les rues d'un New York (Métropolis) typiquement *seventies*. Le paradoxe est fécond et témoigne de la réduction des genres exotiques du spectaculaire classique au profit d'un environnement technologique et urbain. On passe donc de cadres exotiques et souvent artificiels (le vieux Ouest du western, la Chine ancienne du film d'arts martiaux, l'Europe médiévale ou le 16^{ème} siècle du film de capes et d'épées, les mers du sud du film de pirates,

²⁰³ Pierre Berthomieu, **Le Cinéma hollywoodien, Le temps du renouveau**, *op.cit.*, p.42.

l'Afrique coloniale du film d'exploration, le futur du film de science-fiction, les terres lointaines du film de guerre...) à un type de décors plus en phase avec le vécu du spectateur contemporain.



Figure 135 - Les Guerriers de la nuit

Figure 136 – Commando

Figure 137 - Une journée en enfer

Rambo transpose ainsi l'expérience lointaine de la guerre du Viêt Nam dans une petite ville de l'Amérique du Nord et la forêt environnante. Cette adaptation a bien sûr une signification politique forte (le retour du refoulé militaire de l'Amérique et un questionnement de la légitimité de la violence dans un cadre qui n'est plus celui de l'épopée exotique), mais elle illustre surtout la différence entre cinéma d'aventure et film d'action contemporain. Le film d'aventure est un cinéma du dépaysement, de la découverte d'un espace ouvert et en constante dilatation, y compris dans sa variante du film de guerre où les soldats progressent dans un espace qu'ils ne maîtrisent pas. A l'inverse, la plupart des films d'action ne reposent pas sur l'appel du lointain et de l'inconnu mais sur le proche, l'exploitation et le détournement du déjà connu : le décor de la bourgade de **Rambo**, les panoramas et les infrastructures des grandes villes américaines. Le spectaculaire ne réside plus dans un dépaysement du spectateur (jungles, océans lointains, cultures étrangères...) mais dans la représentation de décors qui font partie de son quotidien : grands centres urbains, infrastructures qui sont les mêmes dans le monde entier mais sont présentés d'une façon totalement neuve (usines, parkings, centres commerciaux, couloirs de métro, ascenseurs...). Le spectaculaire naît là où on ne l'attend pas, d'un quotidien détourné de son emploi premier : les couloirs du métro ne servent pas dans le film d'action à accueillir des usagers rentrant chez eux après une journée de bureau mais sont le cadre des luttes homériques des Warriors dans **Les Guerriers de la nuit** et un centre commercial est perturbé par une scène d'action dans **Commando**, **Double détente** (Walter Hill, 1988) et **Deux Flics à Chicago** (Peter Hyams, 1986). Dans **Une journée en enfer**, John McClane traverse la pelouse piétonne de Central Park en voiture, transformant le lieu de promenade favori des New-Yorkais en lieu de chaos. Jason Bourne transforme en armes mortelles des objets *a priori* inoffensifs comme un torchon ou un magazine. Le bus de **Speed** est détourné de sa fonction de service public et devient le vecteur de folles cascades (l'emploi

du bus dans une scène d'action est aussi une constante chez Walter Hill : **48 Heures**, **Les Rues de feu**, **Double détente**).

Les mondes lointains et souvent fantaisistes de la science-fiction connaissent eux aussi une semblable transformation. Si le monde virtuel de **Matrix** reproduit, entre tous les mondes possibles, un décor de ville des années quatre-vingt-dix, c'est pour situer d'emblée le film dans un cadre typique de film d'action, dans lequel seront ensuite intégrés des éléments de science-fiction. De **Robocop** à **Terminator** ou même **Total Recall**, la science-fiction des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix repose moins sur une altérité absolue du monde que sur la création d'un environnement urbain et quotidien vraisemblable, reconnu par le spectateur du film. Cette démarche est illustrée dès les premiers plans de **Terminator** de James Cameron, film qui repose lui aussi sur une « délocalisation » du spectaculaire : non pas la délocalisation spatiale de **Rambo** (du Viêt Nam à l'Amérique) mais un décalage temporel (du futur à « *ce soir* »). La séquence prégénérique nous montre un futur dévasté par une guerre entre les hommes et des machines armées de rayons lasers. La sémantique propre à la science-fiction littéraire et cinématographique (les lasers renvoient à **Star Wars**) est pourtant traitée par Cameron selon une forme plutôt réaliste : les combats se déroulent dans des ruines qui évoquent celles de conflits récents et sont filmés par une caméra située au ras du sol, reproduisant le point de vue des soldats humains, de façon à transmettre une impression de vraisemblance. Les éléments futuristes sont naturalisés par le « réalisme » de la mise en scène. En utilisant l'argument du voyage dans le temps, Cameron va faire se dérouler son intrigue futuriste dans le passé, c'est-à-dire dans le présent des spectateurs : abandonnant ainsi une partie du dépaysement sémantique de la science-fiction, son film s'impose d'abord comme un film d'action contemporain. Ce décalage est souligné par le texte défilant sous l'image à la fin du prégénérique : « *La bataille finale n'aura pas lieu dans le futur mais elle aura lieu ici, de nos jours, ce soir...* ». La transition du futur au présent, du prégénérique au début du film, se fait autour du motif, central à l'œuvre de James Cameron, de la machine. Les machines du prégénérique, ce sont bien sûr les robots qui traquent les humains. Après le générique, le film s'ouvre sur le gros plan d'une armature d'acier menaçante qui se révèle, alors que s'écarte la caméra, n'être qu'un camion-poubelle conduit par un éboueur fatigué. Même si elles n'ont pas accédé à une autonomie meurtrière, les machines sont déjà présentes dans le Los Angeles des années quatre-vingt. Pas besoin d'aller dans le futur pour voir l'avenir : il est déjà là. Lorsque le cyborg interprété par Arnold Schwarzenegger contemple la ville, Cameron représente le panorama du Los Angeles des années quatre-vingt (bien connu des spectateurs) comme une

étrange étendue lumineuse, ce qui lui donne une allure futuriste : le présent référentiel est, le temps d'un plan, abstrait de sa réalité afin d'annoncer le futur. La mise en scène donne au présent l'allure du futur, par un renversement semblable à celui qui a amené Cameron à filmer la révolte contre les machines comme une guérilla actuelle. La technologie de la science-fiction est adaptée au monde contemporain, cadre privilégié du film d'action. A l'exception d'**Aliens** et d'**Avatar**, la science-fiction se conjugue toujours chez Cameron au présent (quand elle n'appartient pas au passé, à l'image du Titanic, navire à la construction révolutionnaire pour son temps) : la lutte pour le contrôle de l'avenir prend à deux reprises place dans notre monde moderne (les **Terminator**), les extraterrestres ne se rencontrent plus dans l'espace lointain mais au fond de fosses marines bien réelles (**Abyss**).

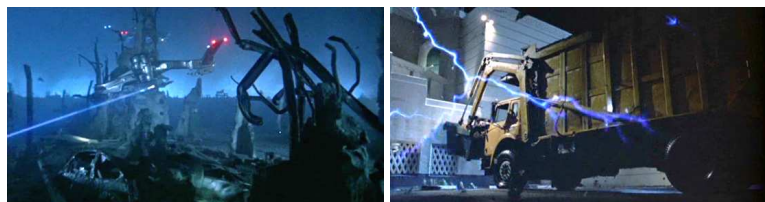


Figure 138 – Terminator

L'adaptation du spectaculaire au monde contemporain témoigne d'une prise de conscience de l'évolution du rapport au monde de l'homme moderne. L'ouverture sur l'ailleurs du cinéma d'aventure classique est le reflet d'une époque où le cinéma était l'un des seuls moyens à la disposition du spectateur moyen pour parcourir le monde. Dans une société contemporaine multimédia où tout est accessible immédiatement, les destinations les plus lointaines ou leurs images, il n'y a plus d'ailleurs, de dépaysement possible. Le cinéma invite donc le spectateur à un mouvement inverse de réappropriation de son quotidien, une réappropriation qui passe par un détournement des infrastructures urbaines et de leurs règles (dans **Police Fédérale Los Angeles**, les voitures roulent à contresens sur l'autoroute) et prend une dimension cathartique : les films invitent le spectateur, sous le couvert de la fiction, à profiter de la ville comme ils ne pourront jamais le faire dans la réalité.

La sémantique du film d'action urbain réalise donc le passage de l'exotisme du spectaculaire classique à des décors quotidiens et presque impersonnels : l'« exotisme » du cinéma d'action contemporain n'est pas dans ses décors mais dans l'usage spectaculaire qui en est fait. Ce mouvement nous fait éhalemment passer d'un espace ouvert (le monde du western, vaste désert à conquérir et civiliser) à l'espace clos et entropique de la ville²⁰⁴. Espace

²⁰⁴ Jean Baptiste Thoret (qui se base sur un texte inédit d'Emmanuel Burdeau, « *The Sky is the Limit* »), **26 secondes : L'Amérique éclaboussée**, *op.cit.*, p.171.

claustrophobique, la ville moderne est dans le film d'action quadrillée par le réseau des infrastructures (des voies de communication et de contrôle : métro, autoroutes, tunnels...), son panorama bouché par les immeubles qui s'étendent à perte de vue. Il y a dans le cinéma d'action contemporain une obsession des lieux clos (les immeubles de **Piège de cristal** ou **Terminator 2**, le commissariat d'**Assaut**, les usines des **Terminator**, le supermarché au début de **Cobra**, le stade de **Mort subite**, le navire de **Piège en haute mer**...), mais c'est plus largement la représentation de l'espace urbain tout entier qui convoque le motif de l'enfermement. Evidente dans le cinéma classique, la posture conquérante du héros d'aventure est mise en crise face à cet univers référentiel et clos. Le film d'action urbain montre comment les personnages vont retrouver un rapport conquérant dans le cadre à la fois restreint et immense de la ville, à l'image des **Guerriers de la nuit** qui, par un métissage entre forme actuelle et histoires anciennes, adapte les aventures du film antique et du western.

Adapté d'un roman de Sol Yurick, **Les Guerriers de la nuit** stylise la réalité des gangs urbains et invente un New York nocturne traversé de figures mythologiques et fantomatiques. La ligne narrative du film, son unité d'action (la fuite d'un groupe d'hommes à travers des territoires hostiles) s'inspirait de l'histoire antique. A partir de ce récit archaïque, le film apparaît également nourri d'une sémantique westernienne : la traversée d'un espace hostile renvoie autant à l'épopée de Xénophon qu'à la conquête de l'Ouest. Mais la conquête de l'Ouest selon **Les Guerriers de la nuit** apparaît sinon pervertie, du moins ambiguë, puisque son mouvement et ses valeurs sont inversés : la traversée de New York par les Warriors se fait de Central Park à Coney Island, c'est-à-dire d'Ouest en Est, inversant le mouvement civilisateur et conquérant du western. Héros du film, les Warriors n'ont pourtant rien des nobles colons du western et se rapprochent plutôt des indiens. Ils sont issus des minorités sociales (le gang est multiethnique mais on sait que Walter Hill voulait à l'origine un casting intégralement noir pour mettre l'accent sur la répression sociale dont sont victimes ses personnages) et sont vêtus de gilets en cuir et de divers bijoux (colliers, tresses) qui renvoient à la représentation traditionnelle des Amérindiens. A l'inverse, leur adversaire Luther arbore une étoile de shérif au revers de son gilet : Walter Hill retravaille l'imaginaire du western au travers de ses versions critiques des années soixante/soixante-dix, avec une mise en valeur de l'Indien (ou de son équivalent) comme figure du révolté. Plusieurs scènes du film intègrent dans la ville moderne des séquences archétypales du western, embuscades ou pourparlers entre chefs de tribus adverses (la rencontre avec le gang des Orphelins). C'est l'onomastique du film qui témoigne le mieux de cette approche syncrétique entre mythologies

culturelles et cinématographiques comme sources de l'action contemporaine : aux noms de gangs issus de la contre-culture urbaine (« Baseball Fury », « Turnbull A.C. »...), s'ajoutent des personnages nommés en référence à des héros grec (Ajax, Cléon) et d'autres à des figures du western (Cochise, un nom de chef indien pour un personnage noir qui est ainsi doublement associé à une minorité). Le cinéma spectaculaire contemporain est celui du recyclage (comme ces statues de cow-boys et d'indiens qui ornent le temps d'une scène les couloirs du métro new-yorkais) mais surtout de la réactivation : par leur adaptation au monde contemporain, il permet à des formes perçues comme surannées par les spectateurs de connaître une nouvelle existence *via* une transformation de leur milieu d'accueil.



Figure 139 - Les Guerriers de la nuit Figure 140 - Les Rues de feu Figure 141 - Dernier recours

Du western au film d'action urbain, la série des **48 Heures**, également réalisés par Walter Hill repose sur un semblable glissement. Les deux films s'ouvrent sur des images de plaine sauvage, comme hors du temps (dans le premier film, on voit même des chevaux en train de paître), avant d'être actualisées par l'irruption d'éléments modernes (un camion dans le premier film, des motos dans le second, les *bikers* apparaissant comme l'équivalent contemporain des desperados du western historique) et d'une violence brutale. Ce n'est qu'après le générique que l'on passe dans un décor urbain que les films ne quitteront plus. Dans **48 Heures**, l'un des prisonniers en fuite recherché par la police est un gigantesque indien et, dans **48 Heures de plus** (1990), l'attaque d'un bus encerclé par des motos, modernise une attaque de diligence. Dans **Les Rues de feu**, situé dans les années cinquante, le héros est vêtu d'un cache-poussière leonien et armé d'une Winchester.

Le passage d'un décor à l'autre, de la sémantique du western à celle du film d'action urbain, n'a pas pour fonction de marquer une rupture entre les deux genres mais au contraire d'établir une continuité entre eux, centrale à l'œuvre de Walter Hill. Si le cinéaste réalise tout au long de sa carrière des westerns historiques, marqués par le classicisme mélancolique des années cinquante (**Geronimo** [1993], **Broken Trail** [2006]) ou par les formes critiques façon Peckinpah (**Le gang des frères James**, **Wild Bill** [1995]), ses films d'action au cadre contemporain apparaissent le plus souvent comme des westerns modernisés. En dehors du cadre urbain, le goût de l'hybridation demeure et s'inverse : ce ne sont plus les éléments

sémantiques du western qui font retour dans un cadre urbain, mais les figures du film d'action moderne qui s'invitent dans des décors westerniens. **Dernier recours** (1996) transpose l'intrigue du film de samouraï **Yojimbo** d'Akira Kurosawa (1961) et du western italien **Pour une poignée de dollars** de Sergio Leone (1964) dans le désert, durant la prohibition. Dans **Sans retour**, la façon dont un commando de la garde nationale américaine est décimée dans les bayous de Louisiane évoque autant les attaques des indiens de western que celles des Viêt-Cong du film de guerre. **Extrême préjudice** raconte la lutte d'un Marshall et un trafiquant de drogue à la frontière mexicaine et s'achève dans une hacienda par une fusillade inspirée de celle de **La Horde sauvage**. Les décors sont marqués par le passé historique du western (confondu avec le film noir dans **Derniers recours**) mais les personnages s'affrontent désormais à l'arme lourde, selon la sémantique propre au film d'action contemporain : ces nouvelles armes automatiques, dont les militaires d'**Extrême préjudice** font un usage intensif et destructeur soulignent l'aspect moderne des films de Walter Hill, tout en les inscrivant dans le prolongement de la surenchère technologique engagée dans le western par la mitrailleuse de Warren Oates à la fin de **La Horde sauvage** et celle de l'adversaire de Clint Eastwood dans **Pour une poignée de dollars**.

La principale distinction entre le cinéma d'action contemporain et ses modèles westerniens se fait justement dans le rapport des deux genres à la technologie. Le western met en scène un monde sauvage et primitif (bien que la question du progrès y soit très présente), alors que le film d'action prend place dans des espaces ultra-modernes (mais régulièrement menacés par la régression dans un chaos archaïque) et fait très régulièrement appel à la technologie comme moteur dramatique. En opposition aux temps passés du western et du film antique, **La Mort aux trousses** est un des premiers films à utiliser un cadre technologique contemporain comme décor pour le spectaculaire héroïque, se posant ainsi aux prémisses d'un genre nouveau. Si le décor désertique dans lequel Roger Tornhill attend le bus avant de se faire attaquer par l'avion sulfateur peut évoquer l'imagerie du western, c'est « *sans doute parce qu'il s'agissait du genre qui symbolisait alors l'action. Mais celle-ci [l'imagerie du western] se basait encore sur la confrontation de l'homme et des forces naturelles. [...] Hitchcock va bouleverser cet état des choses : l'entrée en scène de l'avion décuple les vitesses et découvre un espace inédit, le ciel. L'explosion finale va devenir la conclusion obligatoire des séquences d'action contemporaines [...]. Dans sa lutte avec l'avion, il [Tornhill] dévoile des capacités physiques insoupçonnées. En combattant une machine, l'homme devient plus performant, plus précis et ses actions provoquent des explosions plus spectaculaires. Le héros*

*d'action supplante alors facilement ses précédentes incarnations : le cow-boy et le héros antique. »*²⁰⁵

Le western est le symbole d'un cinéma spectaculaire proprement américain, le modèle et la source des configurations héroïques que les films d'action contemporains reprennent et adaptent à des cadres nouveaux. Le western est régulièrement sollicité, que ce soit au niveau visuel (dans les films de Walter Hill, dans l'apparence physique « indienne » de Rambo qui porte les cheveux longs retenus par un bandeau, ou dans la façon dont Robocop fait tourner son pistolet autour de son index), narratif (à la fin de **Piège de cristal**, la façon dont Hans Gruber menace Holly McClane devant son mari cite **Le Train sifflera trois fois** [Fred Zinnemann, 1952]) ou sémantique (toujours dans **Piège de cristal**, Gruber cite lui-même le film de Zinnemann, conscient d'agir en terrain connu et, tout au long du film, se moque de McClane en l'appelant Roy Rogers²⁰⁶, reconnaissant ainsi le caractère intrinsèquement américain du héros).



Figure 142 – Robocop



Figure 143 - Rambo 2



Figure 144 - Chasse à l'homme

Lorsque le cinéaste hongkongais John Woo réalise ses premiers films à Hollywood, il se confronte, dans le cadre du film contemporain, aux thèmes et à l'iconographie du western, comme pour apprivoiser sa nouvelle culture. Dans **Chasse à l'homme** (1993) Woo filme les vieux quartiers de la Nouvelle Orléans comme une ville de l'Ouest avec ses larges rues, ses maisons de bois prolongées par un trottoir couvert et son « saloon » où Chance Boudreaux (dont le prénom renvoie au nom de famille de John Wayne dans **Rio Bravo**) rosse les agresseurs du personnage féminin. En sortant de la ville, les héros retrouvent la liberté des grands espaces qu'ils parcourent à cheval, fusil à la main. La musique privilégie des accords de guitare qui « sonnent » western, à la façon des thèmes de Ry Cooder pour Walter Hill, alors que la mise en scène pose des cadres évocateurs : lorsque Chance sauve l'héroïne de ses

²⁰⁵ Stéphane du Mesnildot : **La Mort aux trousses**, Paris, Cahiers du cinéma, les petits Cahiers, Scrérén – CNDP, 2008, p.61-63.

²⁰⁶ Si Gruber fait de McClane l'équivalent d'un héros de western classique, on remarque que la victoire du policier dans le duel qui l'oppose au terroriste est pourtant due à un « truc » que n'aurait pas renié le Clint Eastwood des westerns italiens : McClane cache une arme derrière son dos nu grâce à un morceau de sparadrap comme L'Homme sans nom cachait une plaque de fer sous son poncho pour arrêter les balles de son ennemi dans **Pour une poignée de dollars**.

agresseurs, la caméra est placée au sol, entre ses jambes écartées ; la première apparition de Van Cleef (*sic*), l'adjoint du méchant, se fait par un effet de volet qui pourrait évoquer les portes battantes d'un saloon... Dans **Broken Arrow** (1996), la référence au western est encore plus évidente puisque le film se déroule intégralement dans le désert : les poursuites ont lieu dans les canyons de Monument Valley et la séquence finale consiste en l'attaque d'un train.

Le film d'action contemporain actualise le western, en transpose les aventures historiques dans un cadre contemporain, tout comme **Highlander** apparaît comme une variante urbaine inédite du film de cape et d'épée où les duels à l'arme blanche sont désormais situés dans un parking, une ruelle ou un entrepôt. Le mouvement de grue truqué qui clôt le premier combat (entre Connor McLeod et Fasil, dans un parking souterrain) enclenche un *flash-back* situé en Ecosse médiévale. Cette transition relie le parking new-yorkais, espace clos et sombre, et les landes d'Ecosse, espace ouvert baigné de lumière. Le cadre contemporain du film d'action urbain est présenté comme le reflet, l'envers du décor historique du cinéma épique et du film de cape et d'épée. Les deux espaces-temps, les deux genres, ne sont plus hétérogènes, mais apparaissent comme les deux faces d'une même pièce, reliés par la mise en scène qui souligne le processus d'actualisation du cinéma d'action contemporain.



Figure 145 – Highlander

Le film de cape et d'épée contemporain trouve sa place dans les espaces urbains « *quelconques* », pour reprendre l'expression de Gilles Deleuze. Il en va de même, dans les années soixante-dix, pour les films d'arts martiaux de Bruce Lee et, à partir des années quatre-vingt, pour ceux de Jackie Chan : le cinéma spectaculaire asiatique, traditionnellement en costume, s'adapte au monde contemporain. La ville moderne est insensible aux particularismes nationaux, semblable à elle-même partout dans le monde : dans le cas du cinéma asiatique, la relative uniformité du cadre urbain facilite l'immersion des spectateurs étrangers dans le film, entraînant en Occident une vague d'intérêt sans précédent pour les œuvres produites à Hong Kong. C'est le « *paradoxe du non-lieu : l'étranger, égaré dans un*

pays qu'il ne connaît pas (l'étranger « de passage ») ne s'y retrouve que dans l'anonymat des autoroutes, des stations-service, des grandes surfaces ou des chaînes d'hôtels. »²⁰⁷. Le film d'action contemporain joue parfois sur le terrain du cinéma d'aventure en faisant voyager ses personnages – James Bond en tête – à travers le monde, mais cet exotisme de surface n'apparaît plus comme un vrai dépaysement. Le héros moderne est partout chez lui, comme dans le salon d'une chaîne de grands hôtels : les films introduisent les décors exotiques par quelques plans « carte postale » avant de souligner l'usage générique qu'en font les personnages.

Le rapprochement de la sémantique de la science-fiction avec le cinéma d'action contemporain offre à celui-ci certaines de ses œuvres les plus marquantes au début des années quatre-vingt, au moment même de l'explosion du genre : **Terminator**, **Aliens**, **Robocop**, **Predator**. L'alliance des deux genres se poursuivra régulièrement : **Abyss**, **Total Recall**, **Demolition Man** (Marco Brambilla, 1993), **Judge Dredd** (Danny Cannon, 1995), **Matrix**, **Pitch Black** (David Twohy, 2000), **Minority Report**, **Paycheck** (John Woo, 2004), **I, Robot** (Alex Proyas, 2004), **The Island** et **Transformers** de Michael Bay, **Next** (Lee Tamahori, 2007), **Speed Racer**...

Cette alliance est permise par la relation très forte des deux genres à la technologie et leur exhibition de décors et d'accessoires inédits, comme en provenance du futur. Le goût pour une technologie futuriste est particulièrement visible dans la scène d'**Aliens** où nous découvrons l'intérieur du vaisseau qui transporte les *Marines* de l'espace, plongés dans un sommeil cryogénique profond. Cameron effectue un travelling latéral qui parcourt la soute de l'appareil et détaille son contenu : une longue rangée de fusils mitrailleurs, puis une pile de missiles, avec à l'arrière-plan une navette de reconnaissance et l'exosquelette de manutention avec lequel Ripley affrontera la reine alien à la fin du film. La simplicité descriptive du mouvement d'appareil contraste avec la surcharge matérielle qui remplit le plan. Ce foisonnement technologique souligne également les liens entretenus par **Aliens** avec le film de guerre dont Cameron adapte les accessoires à sa sémantique futuriste.

Même lorsque rien dans son intrigue ni dans son univers ne le relie à la science-fiction *stricto sensu*, le film d'action aime à présenter des éléments qui relèvent d'une forme d'anticipation : l'avion furtif de **Firefox** (Clint Eastwood, 1982), l'hélicoptère suréquipé de **Tonnerre de feu** (au début du film un carton nous indique que les « *matériels, armes et systèmes de*

²⁰⁷ Marc Augé, *op.cit.*, p.133.

surveillance décrits dans ce film sont réels et actuellement employés aux Etats-Unis »), les machines à explorer le temps de **Rétroaction** ou **Déjà vu** (Tony Scott, 2006), le fusil à ultrasons et visée laser de **L'Effaceur** (Chuck Russell, 1996), la salle des ordinateurs du quartier général de la C.I.A. dans **Mission : Impossible** (un décor géométrique et immaculé visiblement inspiré par **2001 : l'odyssée de l'espace** ou **THX 1138**) ou **L'Œil du mal** (D.J. Caruso, 2008), la résurrection cybernétique des soldats morts dans **Universal Soldiers**, les techniques de chirurgie esthétique révolutionnaires et la prison magnétique dans **Volte/Face**.



Figure 146 – Robocop



Figure 147 - L'Effaceur



Figure 148 - Minority Report

Au sujet de **Volte/Face**, John Woo déclare avoir choisi de réduire au maximum les éléments futuristes et fantaisistes présents dans le scénario original afin de pouvoir faire se dérouler l'action au présent, dans un cadre moderne mais référentiel, tenant donc davantage du film d'action contemporain que de la science-fiction²⁰⁸. Woo procédera de la même manière pour **Paycheck**. Lorsque John McTiernan réalise le *remake* du **Rollerball** de Norman Jewison, il accentue l'ampleur des séquences de sport : de parabole futuriste, **Rollerball** s'adapte, sans perdre sa dimension contestataire, aux canons du film d'action. Surtout, l'intrigue ne prend plus place dans un futur lointain à la représentation stylisée (grands espaces vides, lumineux et colorés, architecture tout en rondeur) mais de nos jours (ou dans un futur très proche), dans l'enfer des nouvelles républiques capitalistes issues du bloc soviétique : si les séquences de match jouent la surenchère kitsch (visiblement inspirée des retransmissions de catch télévisées), le reste du film prend place dans des espaces réalistes où McTiernan filme des images de pauvreté (mineurs au travail, manifestations ouvrières, familles en exode...) tout à fait actuelles. Les différents types d'images technologiques utilisés dans le film (retransmissions télévisées, caméra de surveillance, images infrarouges renvoyant à celles des bombardements nocturnes retransmises par la télévision américaine lors de la guerre du Golfe) lui donnent un caractère futuriste, alors qu'il est intégré dans un

²⁰⁸ « L'histoire s'avérait trop futuriste à mon goût. Dans le genre **Demolition Man**. Un vrai film de science-fiction, bourré d'effets spéciaux. Après lecture, j'ai rejeté l'offre car je n'ai jamais été attiré par les festivals de trucages. » Plus tard, le cinéaste a proposé « d'ôter tous les éléments futuristes restants, toutes les séquences à effets spéciaux pour recentrer le récit sur le conflit, le drame. » Propos recueillis par Marc Toullec, **Impact** n°69, septembre-octobre 1997, p.31.

cadre contemporain. Comme nous l'avons déjà constaté au sujet de **Terminator** ou de **Matrix**, le film d'action adapte volontiers la science-fiction à son présent référentiel.

La représentation du monde de la plupart des films d'action repose déjà sur une stylisation technologique : à la fin des années quatre-vingt-dix, les techniques de surveillance informatique et les imageries satellitaires ou infrarouges présentées par Tony Scott dans **Ennemi d'État** apparaissaient comme de la science-fiction à un spectateur peu au fait des avancées technologiques des services secrets américains. Une décennie plus tard, après **24 Heures chrono**, **Rollerball**, **La Mort dans la peau**, **La Chute du faucon noir** ou **Mensonges d'Etat** (Ridley Scott, 2008), ces images « futuristes » sont devenues une évidence pour la majorité des spectateurs de films spectaculaires et Tony Scott peut les utiliser pour crédibiliser un postulat de science-fiction improbable (le voyage dans le temps de **Déjà vu**).

La science-fiction est au cinéma avant tout une sémantique dont on peut douter qu'elle ait jamais donné naissance à une syntaxe précise et complète. Ses décors et ses intrigues très reconnaissables s'intègrent volontiers dans l'esthétique du film d'horreur (les films de monstres des années cinquante), du film noir (**Blade Runner**), du film d'aventure (**Star Wars**) ou du film d'action technologique (**Terminator**, **Matrix**, **Robocop**, **Minority Report...**), à l'exception peut-être de quelques œuvres qui, à l'instar de **2001 : l'odyssée de l'espace**, peuvent toute entière être définies par leur dimension futuriste, visuelle et narrative. Selon Rick Altman : « *un groupe de films ayant une syntaxe commune mais ne partageant pas d'éléments sémantiques (ou réciproquement) ne sera pas reconnu comme constituant un genre* »²⁰⁹, ce qui amènerait à douter de l'existence d'un genre du cinéma de science-fiction, réduisant celui-ci à un cadre spatio-temporel visité par plusieurs genres. Pourtant, « *les genres hollywoodiens les plus durables se sont révélés être ceux qui avaient précisément une syntaxe fortement cohérente (le western, la comédie musicale) ; ceux qui ont disparu le plus rapidement ne reposaient que sur des éléments sémantiques récurrents sans jamais développer une syntaxe stable (films de reporters, films catastrophes et films sportifs pour n'en citer que quelques-uns)* »²¹⁰ : malgré son absence (relative) de syntaxe propre, la pérennité cinématographique de la science-fiction pourrait amener à la considérer comme un genre, du moins comme une composante importante du cinéma spectaculaire.

A l'inverse, le film d'action apparaît comme une forme plus syntaxique que sémantique, capable de vampiriser par sa syntaxe des genres sémantiques, voire certains genres anciens et affaiblis (ce que nous avons observé au sujet du film de pirates avec

²⁰⁹ Rick Altman, *op. cit.*, p.132.

²¹⁰ *Idem.*, p.116.

Pirates des Caraïbes, du film d'horreur gothique avec **Van Helsing** ou du péplum avec **Gladiator**).

Le film d'action s'empare de la sémantique de la science-fiction de plusieurs façons, dont la première est l'acculturation déjà constatée d'éléments futuristes à un quotidien référentiel : les invasions extraterrestres de **Predator** ou de **Hidden** (Jack Sholder, 1987) ont lieu de nos jours et se règlent à larme lourde. Lorsque les films se déroulent dans un monde futuriste, celui-ci est créé en fonction des données (politiques, sociales, technologiques) de son moment de production : l'apparition du capitalisme moderne dans les années soixante-dix puis sa montée en puissance dans les deux décennies suivantes amène par exemple à la vision d'un futur contrôlé par de puissantes corporations ayant dépassé les états nationaux (**Rollerball** de Jewison, **Robocop**, **Running Man** [Paul Michael Glazer, 1987], **Speed Racer** ou, en dehors du cadre du film d'action, **Blade Runner**). Les dérives sécuritaires et panoptiques des sociétés contemporaines inspirent à Steven Spielberg le monde de **Minority Report** (d'après Philip K. Dick). On constate surtout que le film d'action utilise le futur de la science-fiction avant tout comme un cadre visuel et narratif qui ne modifie pas en profondeur ses enjeux propres. **Running Man** prend le prétexte d'un futur totalitaire et d'un jeu télévisé assassin pour revenir à une des structures minimales du film d'action : une poursuite étendue à l'échelle d'un film entier, structurée par une série d'affrontements violents avec des adversaires aux caractéristiques très marquées. L'anticipation n'est ici qu'une fantaisie, un décor comme un autre pour le film d'action qui ne cherche pas à explorer ce nouvel univers de façon autre qu'utilitaire. Si dans **Terminator** James Cameron filme le présent comme un futur en puissance, **Demolition Man** réalise le mouvement inverse en projetant un policier de 1996 dans le futur où il se comportera sans jamais tenir compte de ce monde nouveau. Cryogénisé, John Spartan (Sylvester Stallone) se réveille en 2032, dans un futur policé et hypocrite qui ne connaît plus le crime, la violence ni la vulgarité (c'est-à-dire les éléments constitutifs du cinéma d'action des années quatre-vingt-dix). Confronté à son pire ennemi, lui-aussi récemment décongelé, Spartan se lance à sa poursuite, semant le chaos dans ce futur qui n'y est plus habitué. Là encore, le futur est un décor exotique que le film d'action traite avec humour (« les trois coquillages », les robots effaceurs de graffiti...) mais de façon superficielle. Ses spécificités s'effacent vite au profit de l'utilisation archaïque (c'est-à-dire contemporaine) que Spartan et Phoenix en font. Les deux hommes se rendent au musée de la guerre pour faire le plein d'armes et agissent dans le futur comme dans leur passé et notre présent. Le héros de film d'action que représente Sylvester Stallone apparaît comme

anachronique aux habitants du futur mais, pour les spectateurs du film, c'est le caractère de permanence des formes du film d'action qui s'impose, et ce quel que soit le cadre dans lequel elles s'inscrivent.

Les hybridations du film d'action offrent un renouvellement formel des genres classiques : les duels au sabre-laser de **Star Wars** sont des duels à l'épée issus du cinéma classique mais adaptés – sans réels changements chorégraphique – à la sémantique de la science-fiction, à l'ère du tout électrique. La forme de la ville futuriste, ses véhicules et ses accessoires, inspirent au film d'action de nouvelles cascades mais le principe structurant de la poursuite ne change pas, comme on peut le constater dans **Minority Report**, lorsque John Anderton (Tom Cruise) échappe à ses collègues de la police Précrime lancés à ses trousses. Les enjeux de la séquence restent ceux d'un film d'action urbain traditionnel : l'innocent qui fuit la police sur le modèle du *thriller* hitchcockien, le détournement des infrastructures urbaines (Anderton saute sur le toit de sa voiture, les policiers en *jet-packs* viennent bouleverser un repas de famille, des humains font irruption dans une usine intégralement automatisée) et l'enchâssement dynamique des péripéties (la poursuite intègre trois situations quasiment indépendantes – la fuite de la voiture, le combat en *jet-packs* et celui dans l'usine –, reliées par un même mouvement spectaculaire). Dans le cours de la scène d'action, les données sémantiques de la science-fiction permettent à Steven Spielberg d'explorer de nouvelles voies stylistiques : le futur lui inspire des routes verticales et des policiers volants, renversant les formes traditionnelles de la poursuite dans un espace horizontal. Les voitures de **Speed Racer** atteignent une vitesse de six-cent cinquante kilomètre par heure sur des circuits aux formes non-linéaires, ce qui permet aux frères Wachowski de pousser dans ses derniers retranchements la représentation cinématographique de la course automobile.

La technologie du futur n'existe pas pour elle-même mais comme un moyen de créer des scènes d'action qui ne sont plus soumises aux contraintes du présent référentiel. Le film d'action contemporain est un genre de l'hyperbole et de l'improbable, où les policiers deviennent des héros indestructibles et surarmés, et les films d'action situés dans un cadre de science-fiction ne font finalement que rendre plus explicite encore le caractère improbable du genre. En interprétant un robot dans **Terminator** (et un surhomme mythologique dans **Conan le barbare**), Arnold Schwarzenegger acquiert des capacités surhumaines qui deviendront celles de tous ses personnages, y compris ceux inclus dans un présent référentiel. De **Terminator** à **Robocop**, le robot apparaît comme le devenir logique du héros de film d'action puisqu'il est, comme lui, endurant, insensible à la douleur (ou si peu), imperturbable, toujours efficient et doté d'un sens du devoir à toute épreuve. **Matrix** développe grâce à l'image de

synthèse les capacités martiales de ses personnages bien au-delà du possible, l'utilisation des effets spéciaux étant une fois encore justifiée par la double nature du film, redevable à la fois au film d'action et à la science-fiction. Il en va de même pour les films mettant en scène des super-héros à partir des années deux mille (**Spider-Man**, **Hulk**, **Iron Man** [Jon Favreau, 2008]...) : les intrigues se déroulent dans le monde contemporain mais ont pour point de départ un élément de science-fiction (radioactivité, manipulation génétique, robotique...) qui permet au personnage d'effectuer des actions extraordinaires.



Figure 149 - Conan le barbare



Figure 150 - Terminator 3



Figure 151 – Hulk

La véritable tension entre science-fiction et action se trouve ailleurs, et nous semble être d'ordre narratif. La science-fiction et le film d'action sont tous deux liés au spectaculaire et à ses visions hors-normes. Mais, en tant que « genre » essentiellement sémantique, la science-fiction apparaît tournée du côté du récit, alors que le moment spectaculaire de la scène d'action apparaît comme celui de la réduction *a minima* de la complexité du récit et des possibles narratifs. Il s'agit là d'un des traitements stylistiques qu'opère le genre sur les sémantiques qu'il s'approprie. Dans un film d'action situé dans un univers de la science-fiction, les deux genres se complètent mais suivent leur route en parallèle, l'un apparaissant souvent comme l'envers de l'autre.

Une séquence de **Total Recall** illustre le peu d'intérêt réel que manifeste le film d'action envers les questionnements de la science-fiction : Doug Quaid est confronté à un médecin qui lui explique que les souvenirs qu'il croit réels sont le produit de son imagination. S'ensuit une longue scène (dont certains éléments seront repris dans **Matrix**, en particulier la nécessité pour Doug d'ingérer une pastille rouge) avec des dialogues écrits dans le style complexe et parfois obscur de la science-fiction littéraire. Face à cette situation qui le dépasse, Doug réagit comme un héros de film d'action sûr de sa force : il tire une balle dans la tête du médecin. Si **Total Recall** enchâsse le rêve et la réalité jusqu'à produire un doute sur l'un et l'autre, Paul Verhoeven souligne tout au long du film que la seule chose en laquelle le personnage peut se fier c'est la chair, exhibée ici avec une violence sanglante typique du cinéaste. En mettant l'accent sur la réalité organique, Verhoeven permet à l'action physique

de prendre le pas sur les aspects les plus intellectuels du récit. La scène d'action (ici la démonstration de violence) débute là où les enjeux de la science-fiction s'arrêtent.

La structure de **Matrix** aboutit au même résultat en alternant séquences d'action et phases explicatives. Au bout de quatre-cinq minutes, une longue séquence dialoguée livre au spectateur la plupart des clés de l'univers et des enjeux du film. Contrairement à d'autres films se déroulant dans un monde qui se révèle être artificiel (**Le Monde sur un fil** [Rainer Werner Fassbinder, 1973], **Dark City** d'Alex Proyas [1998] dont les séquences d'action sont davantage soumises à l'univers de science-fiction que l'inverse), la finalité de **Matrix** ne réside pas uniquement dans la découverte de ce bouleversement métaphysique. Le secret est révélé assez tôt et c'est l'utilisation de cette découverte à des fins spectaculaires qui importe aux réalisateurs, d'où leur besoin de résoudre les énigmes narratives du film avant de le faire basculer complètement dans l'action. Après une ouverture spectaculaire (la fuite de Trinity), la première partie de **Matrix** tient du suspense paranoïaque, repose sur une étrangeté cauchemardesque, tant pour le personnage de Thomas Anderson que pour le spectateur qui partage exactement son point de vue. La rencontre avec Morpheus fait basculer le film dans un précipité narratif très dense où Anderson apprend la vérité sur son monde et les règles qui le régissent. Les explications de Morpheus sont suivies par les spectaculaires séquences d'entraînement de Néo (combat de *kung-fu*, saut d'immeuble) qui permettent au héros de mettre en pratique les possibilités offertes par sa prise conscience du virtuel : il s'agit de la mise en application des règles de la Matrice, non plus de façon verbale (les explications de Morpheus) mais sur le mode du spectaculaire. Les scènes d'action juxtaposées qui occupent le dernier tiers du film agissent de la même façon en permettant à Néo de gagner peu à peu en puissance face à des adversaires de plus en plus forts. Dans **Matrix**, les formes narratives de la science-fiction et le spectaculaire des scènes d'action s'opposent et se complètent comme la théorie et la pratique, l'abstrait et le concret.

The Island de Michael Bay reprend la structure du film des frères Wachowski et révèle son mystère à mi-film. Dès lors que Lincoln Six Echo et Jordan Two Delta découvrent qu'ils sont des clones et s'évadent dans le monde réel, on abandonne l'univers de la science-fiction pour celui du film d'action technologique structuré autour d'une longue poursuite. Le premier acte de **The Island**, situé dans un ensemble souterrain secret, évoque le film de science-fiction **THX 1138** de George Lucas mais, alors que ce dernier ne dévoilait jamais son mystère et s'achevait sur l'image de son personnage principal rejoignant le monde de la surface, le film de Michael Bay se prolonge bien après cette découverte de la réalité extérieure. La fuite des personnages à travers la ville ouvre le second acte du film, qui tient

alors plus du film d'action que de la science-fiction : les éléments futuristes sont utilisés à des fins uniquement spectaculaires (la poursuite en moto volante) et couplés avec des accessoires du monde contemporain (hélicoptères, armes à feu...) appartenant à la sémantique du film d'action. Une fois encore, le film d'action débute là où l'intrigue de science-fiction s'achève ou du moins a livré la majorité de ses secrets.

Le dernier acte de **Predator** se caractérise par son rejet de la technologie au profit d'une lutte archaïque située dans un espace-temps abstrait, où les deux adversaires s'affrontent à mains nues ou avec des pièges issus de la préhistoire. Pour échapper à la créature (qui élimine uniquement des soldats en armes qu'elle considère comme des proies plus dangereuses et plus dignes d'être combattues), le major Dutch abandonne sa mitrailleuse derrière lui, et avec elle les derniers éléments sémantiques du film de guerre. Lorsque le Prédateur se jette à sa suite dans une rivière, le contact de l'eau avec son camouflage technologique produit un court-circuit qui neutralise celui-ci : la créature apparaît pour la première fois à l'écran et révèle un corps humanoïde tout aussi musclé que celui d'Arnold Schwarzenegger. La mise en crise du matériel futuriste du Prédateur au profit de l'affrontement purement physique des deux personnages illustre l'abandon par le film de sa façade de récit de science-fiction au profit de la stylistique purement physique du film d'action. Proposant une alliance de film d'action et de science-fiction (mais également de guerre et d'horreur), **Predator** progresse vers l'absorption des genres seconds par le premier, jusqu'à leur disparition. La révélation de l'extraterrestre dans les dernières scènes du film marque la différence d'approche entre les deux genres pourtant souvent mélangés de la science-fiction et du film d'action : au premier la complexité et le doute (camouflé et invisible, le Prédateur reste une menace abstraite), au second l'évidence physique.

Avec **Aliens**, James Cameron réalise avant tout un film d'action qui met en valeur la prolifération des créatures (alors que le film de Ridley Scott masquait son unique monstre) et la surenchère technologique nécessaire à leur éradication. Le film de James Cameron repose sur l'alliance de la science-fiction, de l'horreur et du film de guerre, tout en évoquant le western (les motifs de la communauté de colons attaquée par une menace extérieure et de la mission de sauvetage en territoire ennemi).

La série des **Alien** pose particulièrement le problème de la diversité sémantique. Situés dans le futur, les films doivent leur environnement technologique (vaisseaux spatiaux, androïdes, armement ...) et biologique (planètes lointaines et formes de vies inédites) à la science-fiction, mais la traque d'un petit groupe d'individus par une forme de vie monstrueuse appartient aussi au film d'horreur. Le premier rôle à une femme (Ellen Ripley/Sigourney

Weaver) rapproche le film de Ridley Scott d'un récit gothique, l'architecture ténébreuse du vaisseau se confondant avec celle d'un château et la créature ayant tout du dragon des légendes (une métaphore reprise et accentuée par David Fincher dans **Alien 3** [1992]). Dès le premier film et plus encore dans les suivants, la présentation du décor comme un labyrinthe technologique exploré par les personnages évoque aussi l'organisation de l'espace du film d'action contemporain. C'est la surenchère spectaculaire à l'œuvre dans **Aliens** et **Alien, la résurrection** (Jean-Pierre Jeunet, 1997) qui place définitivement ces deux épisodes du côté du film d'action, alors que les autres épisodes sont davantage du côté de l'horreur. Les films de Cameron et Jeunet mettent en scène des professionnels du combat (des militaires et des pirates de l'espace), alors que les héros des autres films doivent malgré eux affronter la bête.



Figure 152 - Aliens, le retour



Figure 153 - Alien, la résurrection

Dans ces deux films, l'alien n'est pas seul mais au contraire multiple, gigantesque (la reine inventée par Cameron) ou hybride (la créature semi-humanoïde du film de Jeunet), proposant des formes de menace variées et donc encore plus spectaculaires, en accord avec un important temps de présence à l'écran. Dans le versant « film d'action » de la série, la relation entre scènes de suspense et scènes de destruction penche donc en faveur de ces dernières, à l'inverse des films de Ridley Scott et David Fincher, ce qui n'empêche pas Cameron de fonder la longue scène des détecteurs de mouvement d'**Aliens** sur le hors-champ et le retardement de l'apparition des créatures à l'écran, créant ainsi à une atmosphère de tension propre au film d'horreur. Mais, lorsque les monstres entrent enfin dans le cadre, ils sont accueillis par un déluge de tirs. A la fin d'**Alien**, le face à face entre Ripley et la créature se déroule à distance, alors que Cameron fait de Ripley une héroïne de film d'action, enfin capable d'affronter son démon au corps à corps. Le *prima donné* au physique, à l'affrontement posé comme enjeu ultime du film, achève de faire d'**Aliens** un film d'action, par-delà la multitude des éléments sémantiques qu'il croise (science-fiction, horreur, mais aussi film de guerre puisque le scénario de Cameron est très proche de celui qu'il avait écrit à la même période pour **Rambo II**, nouvelle preuve que l'inscription d'**Aliens** dans le genre de la science-fiction est certes assumée mais aussi contingente).

Predator progresse vers l'abandon de son principe de science-fiction, posé dès le premier (un vaisseau extraterrestre qui s'approche de la terre). A l'inverse, dans **Hidden**, l'invasion extraterrestre n'est révélée que tardivement et soumise aux principes du film d'action. Le film débute ainsi par une longue course-poursuite entre la police et un braqueur de banque qui achève sa course dans un lit d'hôpital. On découvre que le criminel sert d'hôte à un parasite extraterrestre capable de changer de corps dès que son « véhicule » est endommagé. Chaque nouvelle victime humaine relance ainsi la police sur une nouvelle piste et de nouvelles scènes d'action. Les éléments de science-fiction sont soumis à la scène d'action, n'existent que pour accentuer les enjeux de celles-ci en proposant un méchant plus résistant et polymorphe. La science-fiction n'est pas première dans **Hidden**, elle apparaît comme une justification aux scènes d'action. Les éléments strictement futuristes sont d'ailleurs réduits dans le film : un pistolet laser, les quelques séquences de résurrection des contaminés. L'extraterrestre apparaît peu sous sa forme naturelle, le plus souvent présent à l'image sous la forme d'un de ses doubles humanoïdes, physiquement très endurants mais sensibles aux balles, comme tout méchant de film d'action. Mieux, la vulgarité du comportement de l'extraterrestre sous sa forme humaine apparaît calqué sur celui d'un méchant de polar d'action des années quatre-vingt, amateur d'argent et de filles faciles, de voitures de luxe et de musique pop écoutée trop fort. **Hidden** repose par ailleurs sur le principe du *buddy movie*, l'alliance de deux personnages aux caractères contradictoires (ici un humain et un extraterrestre lancé à la poursuite du parasite), schéma narratif récurrent de la période (**48 Heures**, **L'Arme fatale**, **Double détente**...) qui dépassé par son caractère systématique les contingences sémantiques de la science-fiction : l'un des membres du duo vient d'une autre galaxie mais il aurait pu aussi bien être noir, Russe, ou plus âgé.

L'hybridation ou l'alliance du film de science-fiction (ou d'un autre genre spectaculaire) avec la stylistique du film d'action contemporain apparaît aussi comme une question de narration et de structure, dépend de la façon dont les éléments sémantiques propres à chaque genre sont traités les uns par rapport aux autres (comme nous l'avons vu dans la série des **Alien**). **Abyss** de James Cameron réalise un chemin inverse à celui de **Predator** ou d'**Hidden** (où la science-fiction était assujettie au film d'action). Les enjeux propres au film d'action (l'affrontement dans le lieu clos d'une station de forage sous-marine entre un groupe de mineurs et des militaires décidés à y faire sauter une bombe nucléaire) sont « réglés » environ aux deux tiers du film, par l'affrontement à mains nues puis par sous-marins interposés entre Bud (Ed Harris) et le SEAL Coffey (Michael Biehn). Une fois la partie consacrée au film d'action achevée, **Abyss** prend définitivement la voie de la science-

fiction (déjà croisée à plusieurs reprises lorsque les personnages voyaient des entités extraterrestres) : Bud descend dans les profondeurs d'une fosse marine, y visite un vaisseau extraterrestre et reçoit un message de paix destiné à l'humanité. Sans jamais cesser d'être conté sur le mode du spectaculaire, **Abyss** bifurque donc du film d'action au film de science-fiction, par un élargissement, lors du dernier acte, de ses enjeux et de son message au-delà des luttes personnelles du film d'action.

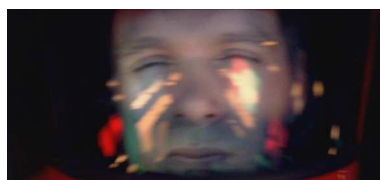


Figure 154 – 2001 : l'odyssée de l'espace



Figure 155 – Abyss



Dans leur rapport à la représentation spectaculaire de la violence, les films d'action situés dans un univers de science-fiction prennent deux directions contraires qui se rejoignent dans un même excès irréaliste. Il s'agit dans les deux cas de baser des séquences d'action inédites sur les possibilités physiques et techniques offertes par les mondes de la science-fiction. Une part de ces films jouent la carte de la débauche organique et de l'excès gore : le robot de **Terminator** découpe son œil au scalpel, le corps du policier Murphy est déchiqueté puis douloureusement transformé en machine dans **Robocop**, les soldats de **Starship Troopers** sont massacrés par les extraterrestres et les monstres d'**Aliens** réduits en bouillie lors de longues fusillades. A l'inverse, la multiplication des corps virtuels dans les scènes d'action (**Terminator 2**, **Matrix**, **Spider-Man**...) annule toute violence au profit d'un spectaculaire lisse, souple et inconséquent : les corps y sont une surface ductile qui peut être soumise aux plus grandes tensions sans souffrir, à l'image du T-1000 ou des immeubles de **Matrix** qui se recomposent à l'identique lorsque l'on tire dessus.

Le décor de la ville est central à la constitution d'une forme de spectaculaire en phase avec le monde moderne. Son omniprésence dans le cinéma d'action contemporain peut avoir plusieurs origines, du film noir au film catastrophe. Le rapport du cinéma d'action contemporain à la destruction de son cadre de vie technologique nous invite à y voir l'influence du film catastrophe.

Le cinéma spectaculaire contemporain n'invente évidemment pas le film catastrophe mais retravaille certains de ses codes visuels en les intégrant à ceux du film d'action. Le spectacle de la destruction massive trouve son origine dans les grands cataclysmes de la

Bible : la destruction du temple dans **Samson et Dalila** de Cecil B. DeMille (1949), celle des villes pécheresses de **Sodome et Gomorrhe** de Robert Aldrich (1962) ou, plus largement dans le cadre du film antique, la chute du **Colosse de Rhodes** de Sergio Leone, (1961). Le film catastrophe adapte ces destructions à un cadre contemporain ou du moins historiquement proche, à l'image du tremblement de terre de 1906 dans **San Francisco** (W.S. Van Dyke, 1936), de l'embrasement de Chicago de 1871 (**L'Incendie de Chicago**, Henry King, 1937) ou du naufrage du Titanic, objets de plusieurs films avant celui de James Cameron en 1997. Dans sa version muette des **10 Commandements** (1923), Cecil B. De Mille fait fusionner l'imaginaire biblique avec un décor contemporain lorsqu'il filme l'écroulement d'une cathédrale comme la punition des péchés de son personnage principal. La séquence catastrophe ne fonde pas un genre en soi et s'intègre souvent, comme point d'orgue, à d'autres récits, qu'ils soient historiques (fables bibliques, mélodrames...) ou modernes (la comédie de DeMille **Madame Satan** [1930] s'achève sur un accident de dirigeable). En 1954, **Ecrit dans le ciel** de William Wellman offre son modèle au film catastrophe encore en devenir : un groupe de personnages très typés doit faire face au dérèglement de son quotidien technologique, ici dans le cadre d'une catastrophe aérienne. La dimension mystique de la catastrophe est moins explicite que dans les films bibliques mais, de **San Francisco** à **La Tour Infernale**, les catastrophes naturelles ou les accidents du hasard apparaissent comme la punition d'une ambition humaine disproportionnée. Dans les années soixante-dix la récurrence du film catastrophe en tant que genre à part entière (des films entièrement construits sur l'attente puis la mise en scène du désastre) participe du renouveau du spectaculaire technologique. Dans l'ampleur des effets spéciaux et des séquences de destruction des films catastrophe des années soixante-dix s'annonce, on l'a vu, l'importance prise par le spectaculaire dans le cinéma d'action dans les années quatre-vingt. C'est, comme par transfert, justement à ce moment que le film catastrophe disparaît des écrans, avant de réapparaître épisodiquement : **Jurassic Park** de Steven Spielberg en 1993, **Twister** de Jan de Bont et **Daylight** de Rob Cohen en 1996, **Volcano** de Mick Jackson et **Le Pic de Dante** de Roger Donaldson en 1997, **Armageddon** de Michael Bay ou encore **Poséidon** de Wolfgang Petersen en 2006 (remake de **L'Aventure du Poséidon**). Ces *blockbusters* s'inscrivent dans l'esthétique globale du spectaculaire contemporain. Avec **Jurassic Park**, mais aussi **Independence Day** (1996) et **Godzilla** (1998) de Roland Emmerich ou **Cloverfield** de Matt Reeves (2008), le film catastrophe trouve dans le fantastique une justification à ses destructions, mais c'est avant tout le film d'action qui intègre la sémantique de la destruction du film catastrophe.



Figure 156 - U.S. Marshall

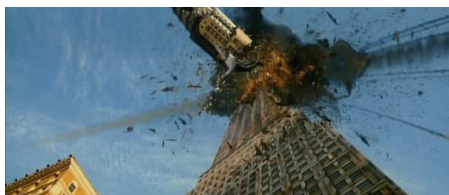


Figure 157 – Armageddon



Figure 158 - Cloverfield

La quasi-disparition du film catastrophe après les années soixante-dix peut s'expliquer par le fait que son esthétique et certains de ses enjeux dramatiques vont l'abandonner pour nourrir le caractère hybride et totalisant du cinéma d'action urbain. Celui-ci emprunte d'abord au film catastrophe sa représentation d'un quotidien constamment menacé par la destruction et ses images de flamme et d'explosion. Dans le film d'action, le désastre perd souvent de sa dimension dramatique pour être élevé au rang de spectacle pyrotechnique inconséquent, loin de la dimension sociale (même stéréotypée) du film catastrophe. Dans le film catastrophe, le ou les héros se battent contre la catastrophe, tentent de reconstruire une forme de société stable tandis que tout s'écroule autour d'eux, alors que dans le film d'action contemporain, le personnage principal peut-être lui-même un des vecteurs du chaos (McClane participe à la destruction de la tour Nakatomi).



Figure 159 – Airport



Figure 160 - 58 Minutes pour vivre

Le film d'action multiplie les formes de destruction, chaque séquence pouvant apparaître comme un film catastrophe en miniature : **Speed** se décompose ainsi en trois parties d'inégales durées qui apparaissent chacune comme un film catastrophe « complet », mettant en scène un ascenseur sans freins, un bus lancé à toute allure et enfin une rame de métro sans pilote. Chacun de ces chapitres est bien sûr relié par le motif de la vitesse et la présence des personnages de Jack Traven, d'Annie (Sandra Bullock) et du terroriste Payne (Dennis Hopper), mais leur juxtaposition amène le film catastrophe à se dépasser en film d'action. De même, **Une journée en enfer** débute par la destruction d'un centre commercial avant de se poursuivre par un déraillement de métro, une explosion en plein cœur de Wall Street, l'évacuation de toutes les écoles de New York, l'inondation d'un tunnel et enfin

l'explosion d'un bateau. Chacune de ces péripéties pourrait être développée pour servir de sujet à un film catastrophe complet.

Le film catastrophe inspire aussi au film d'action plusieurs de ses décors, choisis dans les grandes infrastructures urbaines : l'immeuble de **Piège de cristal** vient en droite ligne de **La Tour infernale**, l'aéroport sous la neige de **58 minutes pour vivre** évoque celui de **Airport** et le parc d'attraction du **Flic de Beverly Hills 3** (John Landis, 1994) celui du **Toboggan de la mort** de James Goldstone (1977). Dans les décombres de l'immeuble de **La Tour infernale** et du paquebot de **L'Aventure du Poséidon**, les survivants menés respectivement par Paul Newman et Gene Hackman doivent se réinventer un chemin vers la liberté en empruntant des routes inusitées, traversant les infrastructures d'ordinaire interdites au public (conduits d'aération et cages d'ascenseur, compartiment étanche sous la coque du navire...) : leur mouvement annonce donc celui de John McClane à travers la tour Nakatomi ou l'aéroport de Washington.



Figure 161 - L'Aventure du Poséidon Figure 162 - La Tour infernale Figure 163 - Piège de cristal

Outre la mise en crise des grands centres de pouvoir, le film catastrophe repose également sur le détournement des moyens de transport et des voies de communication : le bus puis le métro fous de **Speed** appartiennent donc au film catastrophe, tout comme le paquebot de **Speed 2 – Cap sur le danger** (Jan de Bont 1997) qui renvoie à celui de **L'Aventure du Poséidon**. Dans **Runaway Train** (Andreï Konchalovsky, 1985), c'est un train de marchandise qui, après la mort de son conducteur, se retrouve lancé à vive allure sur des rails gelés, avec à son bord trois passagers clandestins traqués par la police. Les avions en péril d'**Ecrit dans le ciel** ou de la série des **Airport** trouvent leur équivalent contemporain dans **58 minutes pour vivre**, **Passager 57** (Kevin Hooks, 1993) ou **Ultime décision**. Dans **Le Fugitif** (Andrew Davis, 1993), le docteur Kimble (Harrison Ford) doit sa liberté à un gigantesque accident ferroviaire. Dans son *spin off* **U.S. Marshals** de Stuart Baird, un nouveau fugitif joué par Wesley Snipes profite lui d'un accident d'avion. **Abyss**, hybride de film d'action et de science-fiction débute par l'accident d'un sous-marin nucléaire soviétique, et la forte tempête qui manque de détruire la plate-forme de forage sous-marine qui sert de décor au film est elle aussi une péripétie de film catastrophe.

La dimension spectaculaire du film d'action contemporain est due en partie à la reprise des formes de la destruction présentes auparavant dans les films catastrophe. Mais le goût de l'affrontement manichéen du film d'action ne peut se contenter des désastres naturels et des « accidents » qui servent de trame aux films catastrophes qui lui servent de modèle. A quelques exceptions près (**Le Toboggan de la mort** ou **Terreur sur le Britannic** de Richard Lester, 1974), le film catastrophe n'a pas de « méchant » au sens propre, pas d'autre adversaire à opposer au héros que le mouvement du monde et les forces de la nature. A l'inverse, le film d'action exige du héros qu'il s'oppose à un double aussi fort, voire plus fort que lui, de façon à souligner sa puissance individuelle. **Pluie d'enfer** de Michael Salomon (1998) se déroule dans une petite ville américaine inondée par un orage torrentiel et menacée par la rupture du barrage proche. Cette situation suffirait à faire un film catastrophe montrant l'évacuation difficile des habitants. Elle ne sert ici que de fond à la poursuite entre les braqueurs d'un fourgon de transport de fonds et le courageux convoyeur qui tente de protéger l'argent, une intrigue typique de film d'action. Le cinéma d'action contemporain s'inspire donc du film catastrophe mais en dédouble la menace : derrière chaque catastrophe, se cache désormais un ou des individus malveillants, terroristes, preneurs d'otages, voleurs en tous genres. Pour le héros de film d'action, vaincre la nature devient secondaire et ce sont les affrontements interpersonnels qui sont le véritable cœur de ces films : les **Die Hard** opposent John McClane à des commandos paramilitaires et c'est un ancien policier poseur de bombes qui piège le bus de **Speed**. L'individualisme est une notion centrale au cinéma d'action contemporain et à ses héros, alors que le film catastrophe repose sur la mise en scène du groupe présenté comme métaphore de la société américaine. Les diverses qualités héroïques (courage, force physique, intelligence...) y sont partagées de façon vraisemblable entre chacun des membres du groupe, facilitant ainsi l'identification du spectateur. Dans le film d'action, le héros peut prendre la tête d'un groupe (Keanu Reeves avec les passagers du bus de **Speed** qui, à l'exception d'Annie, n'ont pas d'existence avant leur montée dans le bus et disparaissent du film dès qu'ils en sont descendus) mais lui et lui seul est en position de sauver la situation, contrairement à la structure chorale des films catastrophe.

Centré sur une trajectoire individuelle, le film d'action abandonne également la forme narrative du film catastrophe, celle d'une série d'intrigues parallèles, à la tonalité souvent mélodramatique, convergeant vers la catastrophe où se scelle le destin du groupe. On remarque également à un niveau narratif que dans les films d'action ou les films catastrophe contemporains, la catastrophe arrive plus tôt que dans les films des années soixante-dix ou antérieurs : ce changement dans l'équilibre entre le récit et le spectaculaire est causé par les

évolutions des effets spéciaux et la transformation des attentes du public, réduisant également la place par les personnages.

Plus encore qu'au film catastrophe, la représentation de la ville dans le cinéma d'action contemporain renvoie à l'imagerie du film policier. Le film d'action contemporain suit les traces du polar, genre moderne et héroïque, créateur de fictions basées sur l'actualité criminelle. Le récit policier (cinématographique ou littéraire) fait du détective ou du policier un héros des temps modernes, idéal pour le film d'action qui gommara souvent les aspects les plus sombres de leur personnalité, contrairement aux figures du roman noir. Conçu comme un anti-héros dans la lignée d'Harry Calahan ou de Popeye Doyle, Martin Riggs apparaît dans le premier épisode de **L'Arme fatale** comme un personnage suicidaire au comportement dangereusement inconscient, ce que les films suivant auront tôt fait de nuancer puis d'effacer, faisant de Riggs une sorte de clown adepte des sensations fortes. Les personnages de film noir sont, jusque dans les années soixante-dix, les témoins du malaise des sociétés urbaines, du développement de la violence et de la criminalité, alors que le film d'action leur donne une dimension unilatéralement héroïque de défenseurs de l'ordre public. Il en va de même avec le métier d'espion que le cinéma d'action associe aux exploits d'un James Bond alors que les séries noires d'espionnage (**L'Espion qui venait du froid** [Martin Ritt, 1965], **Mes Funérailles à Berlin** [Guy Hamilton, 1965]) révèlent, bien que toujours sous l'angle de la fiction, les facettes beaucoup moins glorieuses de cet univers.

L'autre passerelle entre le film policier et le film d'action est la thématique de l'ordre et du désordre, à un niveau tant symbolique (le respect ou le viol des lois) que littéral (la mise en crise de l'organisation urbaine). La tension entre ordre et chaos qu'imposent au monde les séquences d'action spectaculaire s'exprime également dans les fictions policières par la propension des policiers du film d'action à entrer en conflit avec leurs supérieurs et à désobéir aux ordres, marquant ainsi leur forte individualité (il en va de même dans les films d'action à sémantique militaire, où, par exemple, Rambo est toujours envoyé seul en territoire ennemi et s'oppose à la fois aux ennemis de son pays et à des agents de son propre gouvernement). Dans les films d'action policier on remarque la figure récurrente et humoristique du commissaire râleur qui reproche au héros sa façon peu orthodoxe (et très spectaculaire) de mener l'enquête : c'est l'acteur noir Frank McRae qui donne l'incarnation archétypale de ce personnage dans **48 Heures** de Walter Hill et s'auto-parodie dans des rôles semblables dans **Last Action Hero** et **Alarme fatale** (Gene Quintano, 1993).



Figure 164 - 48 Heures



Figure 165 - Last Action Hero



Figure 166 - Alarme fatale

Il y a dans les scénarii de Shane Black (**L'Arme fatale 1 et 2**, **Le Dernier samaritain**, **Au Revoir à jamais**) un goût évident pour les figures viriles et tourmentées du roman noir « *hard boiled* » : le titre original d'**Au Revoir à jamais**, **The Long Kiss Goodnight** peut être vu comme une référence à **The Long Goodbye** de Raymond Chandler²¹¹ et dans **Shane Black's Kiss Kiss Bang Bang** (2005), premier film en tant que réalisateur du scénariste, l'intrigue s'organise autour d'une série de romans noirs ayant pour héros le privé Johnny Gossamer. Ses scénarii commencent par épuiser les figures classiques du roman noir. Elles sont inadaptées au cynisme du monde contemporain comme dans **Le Dernier samaritain** où le détective privé joué par Bruce Willis est un ancien des services secrets renvoyé suite aux magouilles d'un politicien. Alcoolique, il dort dans sa voiture en compagnie d'un rat mort et, au réveil, trouve sa femme au lit avec son meilleur ami. Les caractéristiques des personnages sont poussées jusqu'à l'absurde : dans **Au Revoir à jamais**, le détective végète dans des arnaques aux mœurs et le jeu « cool » de Samuel L. Jackson renvoie aux héros de *blaxploitation*. Au contact de la violence spectaculaire du cinéma d'action, ces figures ternies sont réactivées : dans **L'Arme fatale**, Murtaugh mène une vie de famille tranquille et se vante de ne pas avoir dégainé son arme en service depuis des années) au contact de la violence spectaculaire du cinéma contemporain. Shane Black met en relation ces personnages fatigués avec des icônes héroïques (Riggs, le policier incontrôlable de **L'Arme fatale**, Charly Baltimore, la super espionne amnésique d'**Au Revoir à jamais**) et des situations hyperboliques (un assassinat politique dans **Le Dernier samaritain**). Il observe comment ils sont d'abord dépassés par les événements avant de regagner de leur superbe. Le film d'action contemporain leur offre une nouvelle jeunesse : Hennessey sauve Charly Baltimore en « ressuscitant » au moment opportun à la fin du film et récolte les lauriers télévisuels de leur victoire commune ; dans la série des **Arme fatale**, Murtaugh repousse constamment le moment de son départ en retraite.

²¹¹ Raymond Chandler, **The Long Goodbye**, 1954. Traduit en français sous le titre **Sur un air de Navaja**.

Le film d'action base souvent ses fictions sur des modèles narratifs issus du film policier mais abstrait la réalité sociale du film noir. Le monde de la police et du crime est une base pour les films d'action qui n'en conservent que les éléments les plus spectaculaires. Les policiers de **L'Arme fatale** sont ainsi toujours opposés à des criminels archétypaux : des trafiquants de drogue dans le premier film, une entreprise de blanchiment d'argent sale liée au gouvernement raciste d'Afrique du Sud dans le second, des trafiquants d'armes dans le troisième et enfin des faux-monnayeurs dans le quatrième épisode. Que le policier porte une arme, conduise une voiture rapide et soit en bonne condition physique, telles sont finalement les seules exigences d'un film d'action situé dans un univers de polar. Le film policier est un genre spectaculaire mais les morceaux de bravoure y sont soumis à l'économie narrative de l'enquête qui structure le récit. Ils peuvent néanmoins y gagner une autonomie certaine, à l'instar des poursuites en voiture de **Bullitt** et **French Connection** ou de plusieurs séquences de **L'Inspecteur Harry**. Dans le film d'action, cette autonomie du fragment spectaculaire par rapport à la narration est complète. L'extraordinaire du policier (sortir son arme, poursuivre un criminel en voiture, s'infiltrer dans un gang...) devient l'ordinaire du héros de film d'action, alors qu'à l'inverse l'ordinaire du policier (mener l'enquête de façon organisée, souvent à partir de documents écrits et de témoignages longuement collectés) est quasiment absent du film.

Dans **Point Break**, le policier Johnny Utah soupçonne une bande de surfeurs d'être des voleurs de banque et décide d'infiltrer le gang afin d'accélérer son enquête. Le film privilégie ainsi l'exploit physique (jeux de plage, entraînement nautique...) au travail de bureau du policier. De façon improbable, Johnny Utah traverse les locaux du F.B.I. avec une planche de surf à la main, au grand dam de ses supérieurs : le personnage fait corps avec sa mission et le film privilégie l'impact d'un spectaculaire immédiat et l'évidence de la transformation.

Dans **48 Heures**, l'« enquête » de Jack Cates (Nick Nolte) consiste à accompagner Reggie Hammond (Eddie Murphy) à travers différents quartiers de San Francisco : l'exotisme des divers paysages urbains aux atmosphères contrastées (hôtel de passe, club de musique country, club réservé aux noirs, Chinatown) est une alternative divertissante au récit d'une véritable procédure d'investigation.

Dans **Last Action Hero**, Jack Slater se moque des clichés du cinéma d'action qui peuplent l'imaginaire le jeune Danny Madigan. Le policier fait semblant de se lamenter : *« Quand je pense à toutes ces années que j'ai passées à étudier le comportement humain, la psychologie du terroriste, l'analyse des empreintes digitales. Tous ces cours que j'ai suivis »*

sur la filature, la négociation d'otage et la criminologie, alors qu'il suffit de se balader au volant d'une voiture et de montrer une maison au hasard en disant : « les méchants sont à l'intérieur ! » ». La simplicité de l'action (désigner une maison au hasard) contraste avec la difficulté et la complexité des paramètres qui servent au « vrai » policier pour mener son enquête. C'est pourtant ce type de méthodes qu'emploient les policiers de film d'action puisque dans ces films tout tend vers le spectaculaire, parallèlement à une réduction narrative qui ne se soucie plus guère de vraisemblance procédurière : « dans mon monde, constate Slater un peu plus loin, les truands laissent toujours des indices derrière eux, ou alors tout d'un coup ils se pointent et essaient de m'enlever ». D'ailleurs, plus tôt dans le film, Slater s'était justement vu poursuivre par un groupe de tueurs sortis de nulle part juste après l'explosion de la maison de son cousin préféré.

Il ne s'agit bien sûr pas de faire la liste des invraisemblances dans les films policiers (qu'ils soient « réalistes » ou films d'action) mais de montrer comment cette stylisation participe d'une réduction narrative laissant libre place à l'expansion spectaculaire. La majorité des policiers de cinéma, en particulier ceux du film d'action, suivent leur instinct plutôt que les procédures (au début de **French Connection**, il suffit d'un gros plan sur le visage de Gene Hackman et d'une soudaine montée de musique pour mettre le personnage sur la piste d'un trafic de drogue), ce qui donne lieu à des prolongements spectaculaires. Dans la première séquence de **Tango & Cash**, le policier interprété par Sylvester Stallone met fin à un trafic de drogue en se plaçant seul face à un semi-remorque rempli de cocaïne lancé à vive allure sur une route, et lui tire dessus pour l'arrêter. Son enquête est ainsi réglée en quelques minutes spectaculaires. La transformation d'une intrigue policière en film d'action peut être résumée par cette réplique de **L'Art de la guerre** (Christian Duguay, 2000) : une enquête « c'est comme le catch : un mélange de réalité, d'illusion et de conneries, plus de gros malabars venus d'on ne sait où qui ont besoin d'aide psychiatrique ». Le travail du policier est devenu celui du catcheur, ses capacités spectaculaires lui sont plus utiles que le code pénal.

Le film d'action urbain retravaille par l'excès des éléments sémantiques du film policier et les croise avec le film de guerre. Cette hybridation est entre autres permise par la militarisation des forces de police dans les grandes villes américaines, tout au long des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix. Dans son ouvrage **Hollywood, le Pentagone et Washington, les trois acteurs d'une stratégie globale**, Jean-Michel Valantin note que l'on assiste durant cette période à une « transformation des forces de police, donc de sécurité, en forces équipées

de moyens militaires et dotées d'une mentalité non plus policière mais guerrière »²¹². Dans **L'Arme fatale**, Riggs est justement un vétéran du Viêt Nam : il superpose ainsi deux des grandes figures héroïques du film d'action, le policier et le militaire²¹³. Cette militarisation permet aux policiers de profiter d'un entraînement plus poussé (en particulier un apprentissage des arts martiaux), de nouveaux uniformes se rapprochant de l'armure, et d'armes lourdes. L'évolution des forces de police est particulièrement visible dans les scènes de fusillades des films de Michael Mann, **Heat** ou **Miami Vice**, mais aussi dans **S.W.A.T.** de Clark Johnson (2003), centré sur les forces spéciales de la police et leur entraînement militaire. Le cadre urbain du film policier fusionne alors avec l'esthétique technologique du film de guerre. A l'inverse, à la fin de **Bad Boys 2**, les héros policiers prennent d'assaut la demeure d'un trafiquant de drogue cubain avant de se réfugier dans la base de Guantanamo : ce n'est plus l'esthétique du film de guerre qui est intégrée à un décor urbain mais des policiers qui se retrouvent engagés dans un acte de guerre – l'invasion fantasmée de Cuba enfin réalisée. La précision technologique du matériel utilisé pour l'attaque sert de pont entre les deux genres.



Figure 167 – Heat



Figure 168 - Bad Boys 2



Figure 169 - Miami Vice

Le film d'action ne traite pas des raisons ni des conséquences de la militarisation des forces de l'ordre²¹⁴ mais exploite le potentiel visuel de cette soudaine apparition de scènes de guerre dans un espace quotidien. Dans **Piège de cristal**, John McClane tient en échec les preneurs d'otage en pratiquant des techniques de combat qui sont celles de la guérilla (camouflage, attaques rapides et ciblées pour compenser sa faiblesse matérielle et numérique). A l'inverse, ses adversaires sont d'anciens membres des armées allemandes et soviétiques qui agissent avec une précision et une efficacité toute militaire. Dans les épisodes suivants, il est confronté à des mercenaires (**58 minutes pour vivre**) et le thème musical des terroristes d'**Une journée en enfer** est « *When Johnnie Comes Marching Home* », chant populaire

²¹² Jean-Michel Valantin, **Hollywood, le Pentagone et Washington, les trois acteurs d'une stratégie globale**, Paris, Éditions Autrement, 2003, p.83.

²¹³ *Idem*, p.85.

²¹⁴ « Cette perception de l'espace urbain comme espace en guerre est aggravée par la représentation qui en est faite par les médias lors des émeutes de Los Angeles (1992 et 1998), de New York (1999) et de Cincinnati (avril

datant de la guerre de Sécession. Dans **Rock** de Michael Bay, démarquage des **Die Hard**, les preneurs d'otage sont également des militaires, tout comme les trafiquants de drogue de **L'Arme fatale**, anciens compagnons de régiment de Riggs. A l'extérieur de la tour de **Piège de cristal**, les agents du F.B.I. qui croient contrôler la situation utilisent les gros moyens de l'armée américaine. Ils font venir un tank pour prendre d'assaut l'immeuble, mais les terroristes le détruisent au lance-roquette²¹⁵. Les agents Johnson et Johnson survolent ensuite la tour en hélicoptère, ce qui rappelle au plus âgé (Robert Davi) le « *bon vieux temps* » de Saïgon. Le temps d'une scène, le panorama urbain de Los Angeles se superpose de façon inattendue aux décors naturels de la guerre du Viêt-Nam. Un autre hélicoptère, celui de **Tonnerre de feu**, témoigne de l'utilisation par la police d'une forme de technologie militaire tellement avancée qu'elle semble appartenir, on l'a vu, au cinéma de science-fiction. Il en va de même pour le chasseur de l'armée piloté par Harry Tasker (Arnold Schwarzenegger) à la fin de **True Lies** : l'apparition du véhicule militaire au milieu d'un décor de *buildings* produit un effet de fascination dû à son inadéquation avec ce cadre.



Figure 170 - True Lies



Figure 171 - Sans Retour



Figure 172 - L'Aube rouge

Le film d'action adapte les genres épiques à un cadre contemporain et le militaire du film de guerre n'agit donc plus seulement dans un terrain opérationnel lointain (le dépaysement du cinéma d'aventure), mais au sein même de l'espace américain. Rambo ou les deux militaires de **Traqué** de William Friedkin importent leur comportement guerrier sur leur terre natale, l'espace naturel exotique se superposant au décor urbain référentiel : Rambo dévaste une bourgade rurale à la mitrailleuse et les deux traqueurs appliquent leurs techniques de camouflage dans un parc de Portland, cherchent des traces sur la pelouse et se cachent derrière une fontaine filmée par Friedkin comme une cascade sauvage. Partageant la dimension critique de ces deux films (ainsi que leur ambiguïté), **Sans retour** de Walter Hill rejoue l'embourbement de l'armée américaine au Viêt Nam dans les marais de Louisiane où

2001) ». *Id.*, p. 84.

²¹⁵ Cette arme de guerre très présente dans le film d'action urbain, comme en témoigne un gag de **Commando** et du **Flic de Beverly Hills 2** (Tony Scott, 1987) où, entre des mains maladroitement, les roquettes sont envoyées dans une direction inverse de celle qui était visée. Dans la fin originale d'**Une journée en enfer**, Simon Gruber

des membres de la garde civile (des militaires dont l'action est justement limitée au territoire national) se retrouvent piégés sur le territoire de dangereux Cajuns. **Invasion U.S.A** de Joseph Zito (1985) ou, de façon plus épique, **L'Aube rouge** de John Milius (1984) imaginent l'invasion des Etats-Unis par l'armée soviétique et ses alliés, déplaçant une fois encore le théâtre lointain des opérations militaires dans un cadre quotidien : comme **Rambo** illustre le retour du conflit vietnamien sur le territoire américain, **L'Aube rouge** fait se superposer le panorama des montagnes rocheuses avec celui de l'Afghanistan, les jeunes rebelles américains se retrouvant à agir en moudjahidine contre l'armée russe. Comme celle du policier, de l'espion ou du robot, la figure du militaire est récurrente dans le film d'action car elle permet de justifier naturellement les capacités héroïques du héros, son courage, sa résistance, son professionnalisme et surtout sa parfaite maîtrise des armes à feu.

Dans **Commando**, John Matrix (Arnold Schwarzenegger) est un ancien militaire obligé de sortir de sa retraite, passant ainsi littéralement d'un genre – le film de guerre – à un autre – le film d'action urbain. Pour sauver sa fille, le personnage cambriole un dépôt d'armes militaires dont il fait d'abord usage en ville (le lance-roquette est utilisé pour détruire un fourgon cellulaire) avant de partir à l'assaut de l'île de ses ennemis.

L'intégration de la sémantique guerrière dans le film d'action ne fait pas disparaître le film de guerre mais l'altère²¹⁶. Par un effet de flou, les deux genres se superposent et se confondent : **Portés disparus**, **Rambo**, **Retour vers l'enfer**, **Navy Seals** de Lewis Teague (1990), **Top Gun** de Tony Scott peuvent être vus autant comme des films d'action que comme des films de guerre. Nous constatons une fois encore le caractère totalisant de l'expression « film d'action contemporain » qui finit par recouvrir plusieurs genres. Néanmoins, si les militaires de **Rock** appartiennent bien au film d'action en s'inscrivant dans un schéma narratif hérité de **Piège de cristal**, les scènes de guerre filmées quelques années plus tard par le même Michael Bay dans **Pearl Harbor** appartiennent, par leur dimension historique, au film de guerre. Comme dans **Windtalkers** de John Woo (2002) cette reconstitution de la Seconde Guerre mondiale s'inscrit pourtant dans l'esthétique globale du spectaculaire contemporain, semblable à celle des films d'action. Notons par ailleurs que la présence, au sein du film d'action, d'éléments sémantiques venus du film de guerre nous apparaît comme la raison principale de la confusion régulièrement observée chez certains

est tué par un lance-roquette qu'il tient à l'envers, mais la scène n'a cette fois-ci rien de comique.

²¹⁶ Notons déjà que cette présence, au sein du film d'action, d'éléments explicitement venus du film de guerre nous apparaît comme la raison principale des confusions régulièrement observées au sujet du film d'action envisagé comme témoignage politique. Ce que nous commenterons plus avant (voir première partie C/ 1.

commentateurs entre les fictions spectaculaires du film d'action et un témoignage politique en prise avec le réel²¹⁷.

C'est finalement à un niveau narratif que l'on peut, par exemple dans les **Rambo**, distinguer le film d'action du film de guerre. La guerre est une action collective, inscrite dans un mouvement historique, ce dont rendent compte, par le biais de la fiction, les films de guerre. Le film d'action joue lui « contre » l'histoire²¹⁸ et, surtout, privilégie les figures individuelles, dont Rambo est le plus parfait exemple. Dans **Rambo II**, le personnage est envoyé seul au Viêt Nam après la fin de la guerre pour accomplir une nouvelle mission qui va lui permettre de racheter son « échec » et celui de son pays durant le conflit réel. Le sujet du film n'est plus la guerre en tant que lutte entre deux nations, deux gouvernements, deux peuples, mais le combat d'un homme seul. Entraîné à la perfection et armé au-delà du possible, Rambo incarne à lui seul toute la puissance de l'armée américaine : les enjeux de la guerre sont personnalisés et individualisés, mis à l'écart de sa réalité politique et humaine complexe, pour mieux se résoudre à la façon d'un film d'action, dans un duel physique improbable.

A la figure très individualisée de Rambo (y compris lorsqu'il fait équipe avec d'autres soldats, comme les rebelles afghans de **Rambo III** ou les mercenaires de **John Rambo**), doit alors s'opposer un méchant, lui aussi très reconnaissable, incarnant pour sa part toutes les valeurs négatives : les militaires russes de **Rambo II** et **III**, un Birman sadique et pédophile dans **John Rambo**. Le film de guerre classique connaît ce principe d'incarnation métonymique qui fait du chef militaire l'équivalent de tout son peuple : dans **Chasse à l'homme** (Fritz Lang, 1941), l'espion incarné par George Sanders qu'affronte physiquement le héros représente à lui seul le pouvoir nazi qui menace les Etats-Unis. Dans le cas du western, on pense par exemple à Scar, le terrible chef comanche de **La Prisonnière du désert** (John Ford, 1956) ou au chef séminole que Gary Cooper provoque en combat singulier dans **Les Aventures du capitaine Wyatt** (Raoul Walsh, 1951). Le film d'action contemporain exagère ces éléments en faisant du duel entre le héros et son adversaire l'unique enjeu du film, à l'image du face à face entre les deux hélicoptères à la fin de **Rambo II**. **Rambo III** et **John Rambo** s'achèvent sur des combats collectifs auxquels participe le héros (la lutte des Afghans contre l'armée russe et le mitraillage de l'armée birmane par les mercenaires et les Karens), mais ne remettent pas en cause cette logique binaire et

²¹⁷ Voir plus bas, première partie, C/ a).

²¹⁸ « *Le cinéma de sécurité nationale joue le rôle d'histoire alternative* », Jean-Michel Valantin, *op.cit.*, p.86.

personnalisée qui trouve son paroxysme dans la confrontation du héros avec son double diabolique, en combat singulier : Rambo lance son tank contre l'hélicoptère du colonel Zaisen et retrouve le chef des Birmans à l'écart du champ de bataille pour l'éventrer à la machette.

La complexité du drame de la guerre s'abstrait en une structure duelle qui résume à elle seule les enjeux manichéens du film d'action : à la fin de **Rambo II**, la réalité de la guerre du Viêt Nam s'efface au profit d'un unique duel entre l'hélicoptère de Rambo et celui de son ennemi russe. Il en ira de même en Afghanistan dans le troisième film. Le film d'action va traiter le film de guerre sur le mode de la réduction narrative et de la surenchère technologique. Aux commandes de son hélicoptère, Rambo rase un camp de prisonniers : la disproportion entre d'une part la puissance technologique de Rambo, la mise en valeur de son corps musclé, et d'autre part les silhouettes éphémères des soldats vietnamiens, filmés comme autant de cibles vivantes, produit un décalage qui invite à lire la scène sous l'angle de l'invention fictionnelle.



Figure 173 - Le Vol de l'Intruder

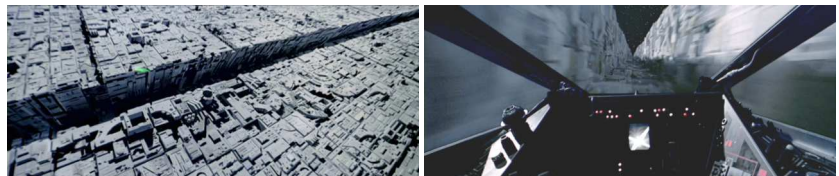


Figure 174 - La Guerre des étoiles

De la même manière, la fin du **Vol de l'Intruder** de John Milius (1990) imagine le bombardement de Saigon par un avion américain. La configuration de la séquence évoque fortement le bombardement de l'Étoile de la Mort à la fin de **La Guerre des étoiles** : l'avion doit s'engager dans une ligne droite, une sorte de tranchée bordée de bâtiments et de mitrailleuses dont les tirs dans la nuit sont autant de flashes lumineux. Volontaire ou non, la reprise d'éléments scénaristiques (l'avion doit faire plusieurs passages au-dessus de sa cible et le bombardement se fait en manuel, à l'instinct, suite à une panne du guidage radar) et visuels (la rapidité des mouvements de l'avion, sa trajectoire linéaire, le feu d'artifice des explosions) au film de George Lucas participe à la déréalisation de la scène au profit d'une forme d'abstraction pyrotechnique. Il s'agit une fois encore, comme l'a fait Coppola dans **Apocalypse Now**, de transfigurer l'expérience de la guerre en des images spectaculaires qui

s'écarterent autant que possible de la réalité. La ville de Saigon n'est plus filmée comme un lieu de vie réaliste mais comme un panorama fantasmagorique n'ayant plus d'autre fonction que de servir de cible aux héros.

La stylisation des enjeux visuels et narratifs a une double conséquence. D'un côté elle exacerbe la dimension politique du film en réduisant les ennemis du héros à des stéréotypes racistes d'autant plus forts qu'ils sont éliminés de façon violente. D'un autre point de vue, on peut considérer que cette stylisation dépolitise le conflit en le réduisant à des archétypes fictionnels sans aucune prise avec la réalité historique. Le film d'action, apparaît comme l'envers fictionnel de la réalité de la guerre. Il reprend des éléments du western en effaçant la dimension critique que celui-ci avait acquis à la fin de la période classique. De la même manière, le cinéma d'action contemporain s'empare des images des films spectaculaires mais critiques à l'encontre de la guerre du Viêt Nam, **Apocalypse Now** en tête, et les renverse en un manichéisme épique. Héros individuel Rambo peut, dans un cadre de fiction, inverser le cours de la guerre et le sens de l'histoire en gagnant une nouvelle bataille qui prend la forme d'un duel²¹⁹. Contre le film de guerre, le film d'action apparaît comme une sorte de fiction compensatoire offrant au spectateur américain la réalisation de fantasmes militaires bridés par la réalité : les aventures de Rambo montrent qu'il est possible de vaincre les Soviétiques au Viêt Nam et en Afghanistan, la fin de **Navy Seals** montre la destruction d'une base terroriste au Liban, le dernier acte fictionnel de **Pearl Harbor** illustre une expédition punitive sur le Japon après l'attaque des Etats-Unis, **Bad Boys 2** s'achève par une sorte de réécriture de l'attaque de la Baie des Cochons où les héros entrent par surprise dans Cuba et défient son armée.

Du film de guerre au film d'action, on observe comment les éléments sémantiques (décor exotique, opposition politique, importance des techniques de combat et du matériel technologique, figure du soldat...) restent les mêmes, alors que change la façon de raconter l'histoire et de la filmer. C'est ce même changement qu'impose le film d'action contemporain à tous les genres dont il croise les sémantiques. Le film d'action n'existe pas sous une forme sémantiquement pure, et ce encore moins que les autres genres : il est un composite, la rencontre de plusieurs genres classiques transfigurés par la forme syntaxique du spectaculaire

²¹⁹ Ce fantasme d'une réécriture de l'histoire guerrière de l'Amérique est exprimé littéralement en 1980 dans **Nimitz, retour vers l'enfer** de Don Taylor où un porte-avion nucléaire se retrouve, suite à une étrange tempête, renvoyé à 1941, quelques jours avant l'attaque surprise de Pearl Harbor par l'aviation japonaise. La connaissance historique et la puissance de feu des militaires modernes leur donnent l'occasion de changer le cours des choses et d'empêcher cette grande défaite, mais ils n'en feront finalement rien.

contemporain. On ne peut pas considérer le film d'action, dans une optique historique, comme un genre « neuf » propre au cinéma contemporain, mais plutôt comme un genre « novateur » par ses capacités de synthèse et de détournement.

Le film d'action agit comme un parasite qui s'attache à un hôte générique préexistant, à ses images et ses fictions. Comme les « body snatchers » du film de Don Siegel (**L'Invasion des profanateurs de sépultures**, 1956) ou la « chose » de celui de John Carpenter (**The Thing**, 1982), le film d'action prend possession du « corps » de son hôte, c'est-à-dire de sa façade, de ses caractéristiques sémantiques les plus visibles qui, en apparence, ne sont pas modifiées. Puis l'on constate, dans le détail, que les manières de l'hôte ont changé, que le genre original n'est plus raconté ni filmé de la même manière, que certaines de ses caractéristiques (les plus spectaculaires) ont été accentuées aux dépens d'autres. Le film policier devient ainsi un film d'action qui privilégie les affrontements physiques et matériels (parfois inspirés du film de guerre ou d'une technologie de science-fiction) plutôt que le récit de l'enquête dont la menée devient évasive, arbitraire, peu convaincante si elle n'était soutenue par l'apport spectaculaire des scènes d'action. Le film de science-fiction perd une part de sa dimension prospective, comme le film de guerre sa valeur de témoignage historique, mais gagnent des extrapolations héroïques autour de leur puissance de feu.

Toute histoire peut devenir un film d'action, à condition qu'elle soit racontée avec une démesure spectaculaire, une mise en avant de l'exploit physique et technologique : une syntaxe du spectaculaire, sur le mode de l'action. Tout est possible mais ce sont évidemment les sujets à fort potentiel spectaculaire, issus des genres du cinéma classique, qui sont privilégiés : film policier, film de guerre, d'espionnage, de science-fiction ou encore film catastrophe. Dans une séquence humoristique de **Last Action Hero**, John McTiernan nous propose de regarder ce que pourrait être **Hamlet** de William Shakespeare vu par le cinéma d'action contemporain. Le résultat est improbable, présenté comme un rêve du jeune Danny Madigan qui s'endort à l'école pendant son cours de littérature. Un rêve rempli d'anachronismes (Hamlet écoute du *hard rock* et tire au pistolet mitrailleur) et dont les images mêlent la couleur au noir et blanc avant de raccorder sur une télévision qui diffuse un cartoon de Chuck Jones. Au-delà du gag, la scène illustre la capacité du film d'action à s'approprier des sémantiques hétérogènes en leur appliquant des éléments qui lui sont propres. La séquence débute sur le professeur d'anglais de Danny qui rappelle à ses élèves, ainsi qu'au spectateur, qu'Hamlet est « *l'un des premiers héros d'action* », « *même s'il semble incapable de passer à l'action* ». Pour un jeune spectateur contemporain, le doux prince a en effet une fâcheuse tendance à retenir trop souvent sa main, ce qui amène Danny à imaginer, le temps

d'une fausse bande-annonce, le personnage adapté pour son acteur fétiche Jack Slater (Arnold Schwarzenegger) : « *Ne parle pas, fais-le* ».

Hamlet se voit alors filmé dans l'esthétique du film d'action contemporain, les effets d'exagération ayant pour but de rendre la métamorphose plus évidente : les dialogues théâtraux sont réduits à leur portion congrue (quelques répliques « cultes » de la pièce de Shakespeare sont détournées de leur sens premier) au profit d'une mise en valeur de la présence physique de Schwarzenegger et de la destruction par les flammes du château d'Elseneur. Les interrogations morales et psychologiques du personnage (« *Être ou ne pas être ?* »), source de son inaction, sont renversées en certitudes (« *Ne pas être !* ») par un acteur dont le rapport immédiat à l'action ne fait aucun doute. Le spectaculaire (explosions, coups de feu, morts violentes, musique, couleurs, mouvements de caméra qui mettent en valeur le corps de Schwarzenegger, en opposition aux cadres fixes du film de Laurence Olivier) prend le pas sur la narration (celle-ci, suivant le principe de la bande-annonce, se réduit à une juxtaposition de fragments marquants). Le résultat, qui pastiche les bandes-annonces de *blockbusters*, dénature certes la pièce de Shakespeare mais démontre par l'absurde qu'un film d'action ne se définit pas simplement par son histoire, sa ou ses tonalités (à l'humour de cette séquence succède une scène dramatique où Danny se fait agresser) ni même par quelques éléments sémantiques (même si la présence des armes à feu et des explosions est recommandée). Plus que tous ces éléments, c'est la façon de les mettre en scène, la syntaxe qui les lie, qui fait qu'un film peut en propre être considéré comme un film d'action.



Figure 175 - Last Action Hero

En réécrivant **Hamlet** pour l'inscrire dans le genre du film d'action et plus largement dans l'esthétique du spectaculaire contemporain, John McTiernan pose également un regard humoristique sur le genre, ses codes visuels et narratifs dérivant des attentes du spectateur. A la transformation de la tragédie en film d'action répond le glissement du film d'action vers la comédie : volontiers altéré par des tonalités différentes, le film d'action connaît des formes aussi bien comiques que dramatiques.

3. Diverses tonalités

Le film d'action est ouvert à des sémantiques variées, à plusieurs formes narratives et leurs tonalités. Il peut ainsi être rapproché du mode mélodramatique qui combine « *dans un même film les temps forts émotionnellement de l'action et du pathos : ainsi les genres traditionnellement masculins, comme le film de guerre, opèrent-ils sur le mode mélodramatique quand ils offrent à la fois le spectacle des actions de guerre et des larmes du héros, ce qui a pour effet d'innocenter les actes du protagoniste en faisant d'eux des victimes auxquelles va la sympathie du spectateur* »²²⁰. Le mode mélodramatique tel qu'il est défini ici englobe mais dépasse donc le genre du mélodrame puisqu'il « *est surtout le registre fondamental du cinéma populaire américain : des histoires qui nous amènent à éprouver de la compassion pour les personnages, victimes innocentes de forces qui les dépassent, à travers des scènes à sensation, des moments paroxystiques où se révèle la vertu morale des personnages.* »²²¹ De la même manière, nous verrons qu'il faut faire une distinction entre le genre du film d'action contemporain et le mode de l'action qui, lui, recouvre différents types de films spectaculaires à travers l'histoire du cinéma et l'œuvre de différents cinéastes.

Le film d'action peut prendre une tonalité mélodramatique, à l'image du personnage de Rambo ou des premiers films criminels de John Woo. Avec **Le Syndicat du crime** et **The Killer**, celui-ci adapte des intrigues de film noir à la surenchère du spectaculaire contemporain mais acclimate également l'ampleur tragique du mélodrame et de l'opéra chinois aux chorégraphies sanglantes du cinéma d'action : ces œuvres sont doublement hybrides, dans leur esthétique (codes du polar et du film d'action) et leur tonalité qui fait basculer le fait divers du côté de la tragédie. Le lien entre le mélodrame et le film d'action – qui sont, chacun à leur manière, deux genres spectaculaires – se fait par leur propension à l'excès narratif et visuel, parfois jusqu'à l'hystérie, et leur goût des personnages en crise leur environnement. Dans le mélodrame classique (sous sa forme archétypale du *woman's picture*), cette tension violente avec le monde s'exprime à un niveau émotionnel alors que dans le film d'action elle prend d'abord une dimension physique (tout en ayant pour origine, chez John Rambo ou Martin Riggs, une fêlure psychologique)²²².

²²⁰ Linda Williams, « *Melodrama revised* ». **Refiguring American Film Genres. Theory and History**, Nick Browne (ed.), Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press, 1998, p.42-88, cité par Raphaëlle Moine dans **Les Genres du cinéma**, Paris, Nathan, 2002. Réed Armand Colin Cinéma, 2005, p.153.

²²¹ *Ibidem*.

²²² Dans **Les Grands thèmes du cinéma américain, Tome 2 : Ambivalences et croyances**, Paris, Les Éditions du Cerf, 1991, Michel Cieutat constate que « *Si nous avons recensé 344 films dans lesquels une femme pleure, nous avons pu aussi en voir 193 dans lesquels un homme verse aussi des larmes* », et ce tous genres confondus.



Figure 176 - Duel au soleil

Figure 177 - The Killer

Malgré son évidente puissance, le héros de film d'action est régulièrement placé en position d'infériorité (technique, numérique, symbolique...) par le scénario, de façon à provoquer l'identification du spectateur et à rendre plus percutante la victoire attendue. Lorsque le héros est un homme ordinaire voué à se surpasser face à l'adversité, il est confronté à un défi hors-norme : vaincre le champion du monde de boxe dans **Rocky**, éliminer des terroristes dans **Piège de cristal**, échapper aux services secrets américains dans **Ennemi d'État**. Lorsqu'il est au contraire un professionnel sûr de sa force, le héros doit faire face à une menace encore plus grande : dans **Rambo II et III**, le soldat est abandonné seul en territoire ennemi et, dans **Predator**, les super-soldats musclés sont mis en échec par un extraterrestre. Dans **Terminator 2 et 3**, le scénario oppose à la machine indestructible interprétée par Arnold Schwarzenegger un robot plus performant et menaçant, ce qui, une fois encore, place la star en position de faiblesse et favorise l'adhésion du spectateur à ses côtés (quand bien même il interprétait le méchant du premier film). Dans **Robocop**, le policier mécanique semble indestructible, jusqu'à ce qu'il soit opposé au robot ED 209, une machine qui, parce qu'elle n'est pas anthropomorphe, fait ressortir la dimension humaine et les faiblesses du héros.

Cette infériorité pousse le héros dans ses derniers retranchements, au-delà de la souffrance et de l'épuisement, jusque ces finals paroxystiques dont parle Linda Williams : les héros de **Predator** ou **Piège de cristal** transformés en animaux préhistoriques, hurlent leur rage à demi-nus et recouverts de boue ou de saleté (cette régression s'applique également, dans un dépassement du manichéisme, à leurs adversaires, la créature extraterrestre et le terroriste Karl qui, après avoir été pendu, réapparaît dans un état de délabrement physique très proche de celui de McClane). Rocky crie son amour à Adrian le visage en sang, Johnny Utah et Bodhi continuent à se battre au sol après s'être jetés d'un avion en chute libre dans **Point Break**, Riggs et Murtaugh, affaiblis et blessés par la torture, tirent de concert sur Joshua (**L'Arme fatale**), Warren Oates meurt accroché à sa gatling à la fin de **La Horde sauvage**. Sommets dramatiques du film d'action, ces séquences sont paradoxalement traitées comme

(p.54, « *L'Homme qui pleure* »).

des moments de suspension (les morts de Karl et de Joshua sont filmées au ralenti) : le mouvement se fige, aboutissant à un au-delà contemplatif de l'action.

Rambo est par excellence le film d'action traité avec une tonalité mélodramatique, le récit de l'échec de l'intégration d'un individu présenté comme trahi, abandonné par son pays. La première scène du film impose d'emblée une atmosphère mélancolique créée par la douce musique de Jerry Goldsmith, le calme des paysages et le jeu en retenue de Stallone qui esquisse un sourire en voyant des enfants jouer au loin. Cette tristesse discrète contraste avec la violence gratuite des policiers qui agressent le vétéran et celle, encore plus grande, avec laquelle ce dernier leur répond, déclenchant le chaos dans la petite ville et ses alentours. Cette tension entre l'hystérisation de la violence et la profonde tristesse du personnage permet le traitement mélodramatique de l'action, à la fois visuellement spectaculaire et émotionnellement appuyé. Les séquences d'action de **Rambo** tendent vers le mélodrame alors que l'autre saga créée par Sylvester Stallone, **Rocky**, repose à l'inverse sur l'inclusion de séquences d'action (combats de boxe et entraînements) dans une forme narrative qui est celle d'un mélodrame, d'une saga familiale s'étendant sur plus de trente ans.



Figure 178 – Rambo



Figure 179 - Rocky III



180 - Rocky IV

La structure de **Rambo** est à part dans le cinéma d'action contemporain puisque le personnage ne progresse pas vers une stature héroïque mais connaît une descente aux enfers, chaque séquence d'action le rapprochant un peu plus de son point de rupture et de sa confession finale, séquence extrêmement dialoguée mais à laquelle le jeu de Stallone confère une vraie puissance physique. Les propos hautement pathétiques du soldat trahi par son pays sont renforcés par les bégaiements rocailleux de son interprète. En l'absence d'héroïsme de la part du personnage, c'est la tonalité mélodramatique du film qui provoque l'empathie du spectateur pour Rambo, transformant en icône spectaculaire un antihéros d'abord présenté comme passif et faible. Sur une histoire extrêmement proche de vétéran poursuivi par la justice, **Traqué** de William Friedkin joue lui la carte de l'ambiguïté et refuse la tonalité mélodramatique : la mort finale du soldat est ainsi à peine soulignée par un zoom avant qui

mime la plongée de son corps dans un torrent (même si, quelques minutes plus loin, Friedkin s'attarde sur l'image d'un loup dans la neige, possible symbole du disparu).

La dimension mélodramatique de **Rambo** est également la source de son flou idéologique. Le film cherche à provoquer une émotion fédératrice plutôt qu'à faire œuvre de rupture en dénonçant la crise identitaire de l'Amérique post-Viêt Nam (contrairement par exemple à **Taxi Driver** où Robert DeNiro interprète un personnage assez semblable de vétéran marginal). Victime de violences policières et étranger à son propre pays, Rambo apparaît d'abord comme une figure de l'étranger, un équivalent de l'indien du cinéma classique, dernier représentant d'une race héroïque (les vétérans) sur le point de s'éteindre. Cela ouvre une lecture critique du film comme retour violent du refoulé de l'Amérique triomphante. D'un autre côté, en faisant de son personnage le porte-parole de ceux qui ont perçu la déroute militaire du Viêt Nam comme une trahison des élites intellectuelles et politiques, et qui ont vu dans cette guerre un combat juste qui aurait pu être gagné (ce qui explique le retour du personnage au front dans **Rambo II**), Sylvester Stallone apporte aussi à son personnage une dimension réactionnaire, particulièrement sensible dans le discours de fin où il célèbre le code de l'honneur militaire et le respect dû aux combattants. Il est significatif que la prise de parole finale de Rambo ne soit pas construite comme une argumentation mais composée d'une juxtaposition de souvenirs, de bribes de revendications maladroitement enchaînées sur un mode affectif par une voix tremblante, parfois bafouillante : c'est moins le contenu du discours qui importe que l'énergie de la parole, la charge émotionnelle dégagée par son interprète. L'émotion et le spectaculaire ont un caractère performatif, employé pour faire adhérer frontalement le public à un discours souvent confus, parfois authentiquement réactionnaire, mais toujours excessif, loin des doutes exprimés par les films les années soixante-dix²²³ : au drame humble du retour des vétérans de **Voyage au bout de l'enfer**, Stallone répond par l'hyperbole mélodramatique de son guerrier victime et vengeur à la fois.

La position double de Rambo, à la fois chassé et chasseur, personnage primitif (donc connoté positivement dans l'imaginaire américain) et technologique, victime et vengeur, permet, selon les mots de Linda Williams « *le spectacle des actions de guerre et des larmes du héros, ce qui a pour effet d'innocenter les actes des protagonistes en faisant d'eux des victimes* ». Cette situation est celle de la plupart des héros de film d'action des années quatre-vingt qui sont présentés comme seuls contre tous (**Piège de cristal** et ses suites), « lâchés » par leurs supérieurs ou désobéissant aux ordres (**Top Gun**, la plupart des polars d'action qui

²²³ Voir entre autre Yannick Dahan, *op.cit.*, ou Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op.cit.*

suivent en l'adoucissant le modèle de l'antihéros façon **L'Inspecteur Harry**,...). Lorsque Rambo devient, dans les deux épisodes suivants, une sorte de porte-parole de la politique étrangère américaine (il boute les soviétiques hors du Viêt Nam puis de l'Afghanistan), la position de victime solitaire du personnage est artificiellement recrée de façon à lui conserver une charge dramatique semblable à celle du premier épisode. Dans **Rambo II**, il est abandonné en territoire ennemi par des supérieurs peu scrupuleux contre lesquels il se retourne dans la dernière séquence. Affrontant à la fois les vietnamiens et le gouvernement américain, Rambo s'impose donc comme une figure individualiste pour qui l'amour de la patrie est un absolu dépassant la contingence des administrations politiciennes dans lesquelles il a peu confiance. Dans le troisième épisode, le personnage se réfugie dans la solitude d'un monastère thaïlandais et se rend en Afghanistan dans un but personnel (sauver son ami le colonel Trautman). De même, l'aide qu'il apporte aux humanitaires prisonniers en Birmanie dans **John Rambo** n'est pas motivée par les valeurs qu'ils défendent. Lorsque l'action de Rambo rejoint des combats collectifs (ceux des rebelles afghans et karen), cela apparaît toujours comme un hasard qui ne contredit pas la solitude du personnage puisqu'il refuse de leur être associé (c'est le sens de sa conversation avec le jeune Afghan à la fin de **Rambo III**). Rambo conserve ainsi son statut mélodramatique de victime apatride, quand bien même sa situation personnelle n'est plus celle du premier film.



Figure 181 - Une tramway nommé Désir Figure 182 - La Poursuite impitoyable Figure 183 - Rocky

La souffrance du mélodrame est d'abord celle des âmes, même si celle-ci peut avoir une traduction physique (la cécité de Jane Wyman dans **Le Secret magnifique** [Douglas Sirk, 1954] inspire John Woo pour **The Killer** et Gene Tierney se jette dans les escaliers pour provoquer sa fausse couche dans **Pêché mortel** [John Stahl, 1945]). Le spectaculaire du film d'action est lui un spectaculaire physique dont la dimension mélodramatique s'exprime au travers des visions récurrentes d'un corps souffrant²²⁴. Dans les films d'action, l'âme souffre

²²⁴ Le questionnement sur le corps est l'aspect le plus étudié du cinéma d'action contemporain. Chacune de nos démonstrations pourrait être illustrée d'exemples de la représentation des corps. Nous avons pourtant choisi de traiter de façon globale la majorité de ces éléments dans notre seconde partie, C/ 1), la dimension incarnée des corps spectaculaires et souffrant venant contrebalancer des développements consacrés à l'abstraction.

peu mais le corps est très régulièrement mutilé, exhibé dans des postures douloureuses qui, paradoxalement, renforcent l'aura d'invincibilité du héros. Pour composer le personnage de Rocky, Sylvester Stallone semble par exemple s'être inspiré de la présence physique de Marlon Brando dans des rôles dramatiques : son hurlement dans **Un tramway nommé Désir** (Elia Kazan, 1951)²²⁵, son visage tuméfié dans **La Poursuite impitoyable** (Arthur Penn, 1966), ainsi que de celui de Paul Newman dans **Marqué par la haine** (biographie du boxeur « Rocky » Graziano).

Les cascades des héros de film d'action renvoient par leur dimension improbable aux prouesses des acteurs burlesques qui sont des corps comiques insensibles à la douleur. Le film d'action, dans sa tonalité mélodramatique, est sur ce point l'envers du burlesque puisque les exploits physiques du héros le font souffrir au-delà du possible. L'inconséquence du héros burlesque et le dolorisme du héros d'action se rejoignent par leur dimension hyperbolique et improbable.

Une même situation, un même élément sémantique (par exemple la cascade) peut être perçu différemment par le spectateur en fonction de la tonalité et du genre du film dans lequel il s'inscrit. Nous avons déjà observé comment le motif de la poursuite appartenait à la fois au burlesque (dans ses formes archaïques du cinéma muet comme dans ses avatars modernes, par exemple **Arizona Junior** (Joel et Ethan Coen, 1987) ou les cascades automobiles des **Blues Brothers** [John Landis, 1980]), au western et au film d'action urbain. La poursuite y prend aussi bien une dimension dramatique (**Traqué**) que comique (la scène du cheval et de la moto dans l'hôtel de **True Lies**).

C'est parfois au sein d'un même film que le film d'action se partage entre tonalités comique et mélodramatique. Cette dernière n'est d'ailleurs pas imperméable à l'humour : sans que cela remette en cause la dimension dramatique de leurs aventures, les personnages de Rocky ou John McClane conservent une forme de décontraction (voire d'ironie pour McClane) qui favorise l'identification du spectateur et rend par contraste les scènes de violence plus douloureuses encore. **Last Action Hero** de John McTiernan synthétise de façon explicite plusieurs esthétiques du film d'action (du film policier naturaliste à la fantaisie débridée) et les différentes tonalités, du mélodramatique à l'humoristique, qui y sont associées. Dans le même film, on voit Arnold Schwarzenegger réaliser avec le sourire les cascades les plus improbables mais aussi souffrir après la mort de son fils. La séparation entre

²²⁵ Philippe Ortoli, « *Born to lose, live to win, la geste de Rocky Balboa* ». **Split Screen** n°2, dossier : « *Stallone revisité* », automne 2007, p.60.

le « monde réel » et le « monde du cinéma » dans lequel un jeune garçon pénètre grâce à un ticket magique est à nuancer puisque dans chacun de ces univers aux différences esthétiques très marquées, les deux tonalités sont présentes (Slater réalise quelques cascades héroïques dans le monde réel où elles ne devraient pas être possibles), même si le monde de Jack Slater est foncièrement comique. Blessé par balles dans le monde réel, Slater perd son invincibilité d'être de fiction et est sur le point de mourir, ce qui permet à McTiernan de filmer cette vision inédite de la star Arnold Schwarzenegger crachant du sang en gros plan dans une ambulance, le visage blafard, souffrant et faillible pour la première fois. En confrontant son héros à la Mort, sous la forme de la faucheuse échappée du **Septième Sceau** d'Ingmar Bergman (1957), McTiernan filme le devenir du héros d'action, celui que tous les autres films du genre n'ont cessé d'éluder : s'il y a un danger que le héros d'action ne pourra pas éviter indéfiniment, c'est bien celui de sa propre mort. Le retournement final célèbre pourtant l'immortalité de l'être de fiction en renvoyant Jack Slater de l'autre côté de l'écran, là où il n'y a que des blessures superficielles et où tout s'achève par un grand éclat de rire. L'expérience de sa propre mort est une prise de conscience pour Slater et, au-delà du *happy end* humoristique, elle bouleverse profondément sa perception de son statut de héros de fiction. Voilà qui corrobore les hybridations effectuées par McTiernan tout au long du film : le film d'action est multiple, varie les tonalités et les formes de représentation de l'action, avec ou sans humour.



Figure 184 - Last Action Hero

La présence d'une tonalité humoristique est visible dans de nombreux films d'action contemporains, d'ailleurs selon des pratiques diverses, mais elle ne doit pas non plus être perçue comme la seule voie du genre. On ne peut pas suivre Laurent Jullier²²⁶ ou Vincent Amiel et Pascal Couté²²⁷ lorsqu'ils font du second degré et de la superficialité des éléments constitutifs du *blockbuster*. En effet, la présence de l'humour (que ces auteurs confondent avec le second degré) n'est pas un élément syntaxique stable du genre.

²²⁶ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.27-29 : « Allusions et clins d'œil ».

²²⁷ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.32 : « Enfin, la dernière caractéristique mise en place par Spielberg dans *Les Aventuriers de l'arche perdue* est le recours systématique au seconde degré ».

Au sein de la même série des **Mission : Impossible** (trois films lointainement inspirés de la série télévisée du même nom), l'importance de l'humour et son rôle varie ainsi considérablement. Le premier épisode peut se définir par son froid sérieux et le second par une forme d'ironie, d'ailleurs moins présente dans les situations et la mise en scène que dans les seuls dialogues. Lors de la poursuite en voiture entre Ethan Hunt et Nyah dans **Mission : Impossible 2** (John Woo, 2000) les gros plans sur le visage de Tom Cruise récitant des *punchlines* humoristiques (il s'excuse auprès des autres voitures de sa conduite pour le moins extrême) apparaissent comme des concessions à l'image sympathique de l'acteur et du personnage. La véritable finalité de la séquence (un tango, une séduction par la danse où les voitures des personnages seraient l'extension de leurs corps) n'est pas véhiculée par le dialogue mais par la chorégraphie de la cascade et l'enchaînement des images (surimpression de regards qui se croisent, mouvements de caméra circulaires qui enveloppent et réunissent les corps dans l'action). Les répliques humoristiques ont une fonction simple (faciliter l'identification du spectateur par le rire, au détriment même de la cohérence du personnage) mais sont inscrites dans un projet de mise en scène plus ambitieux qui ne fait que rendre plus évident leur inutilité. Les gros plans sur le visage de Tom Cruise forment une série parallèle dans le montage de la séquence d'action, passage obligé mais aussi fragments conventionnels dont l'absence ou la présence n'a finalement que peu d'influence sur la mise en scène. Dans le troisième film, c'est moins le personnage d'Ethan Hunt qui est source d'humour et d'ironie que certains personnages secondaires. En marge de l'intrigue principale (qui, pour être improbable, n'en reste pas moins traitée très sérieusement), J.J. Abrams invente le personnage de Benji, interprété par le comique anglais Simon Pegg, informaticien fantasque au rôle secondaire et essentiellement comique.

La distinction entre les éléments syntaxiques et sémantiques correspond à celle du permanent et du contingent. L'humour ne peut pas être considéré comme un élément suffisamment pérenne pour participer à la définition du film d'action (et encore moins à celle de la catégorie de production du *blockbuster*) : il est par exemple tout à fait étranger à des films d'action aussi marquants que **Terminator**, **Point Break**, **Les Guerriers de la nuit**, **Abyss**, **Man on Fire**, **La vengeance dans la peau**, **John Rambo**, **Hitcher** [Robert Harmon, 1986]... Les différents types d'humour que l'on retrouve dans le film d'action participent d'une définition sémantique du genre, soumise à variations, une tonalité qui vient ponctuellement teinter le genre qui, dans certaines de ses formes, s'y prête en effet bien.

Chaque étape historique du film d'action est chacune teintée d'un type d'humour particulier (lorsqu'il est présent). Les anti-héros des années soixante-dix, Harry Calahan en

tête, font ainsi preuve d'une ironie cinglante qui témoigne de leur vision ambiguë du monde et redouble la violence expéditive de leurs actions. Cet ironie, qui n'a rien à voir avec un second degré *camp*, continue à irriguer dans les décennies suivantes le cinéma de vétérans des années soixante-dix, à l'image de John Carpenter (**New York 1997**, **Invasion Los Angeles** [1988], **Los Angeles 2013**, **Vampires** [1998], **Ghosts of Mars** [2001]). Dans **Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin** (1986), Carpenter est par ailleurs l'un des premiers à proposer un traitement par l'absurde des archétypes héroïques du film d'action contemporain. Avec les nouveaux héros de l'ère du *blockbuster*, les personnages de **Star Wars**, Indiana Jones ou John McClane, le cynisme et l'ironie font place à une décontraction amusée, une capacité à rester drôle jusque dans les situations les plus périlleuses, mais sans porter atteinte à leur sérieux. L'humour caractérise alors l'humanité des personnages.

A l'inverse, le caractère hors normes d'Arnold Schwarzenegger est souligné à partir du milieu des années quatre-vingt par une franche ironie qui, elle, participe véritablement d'un second degré. Les héros campés par Schwarzenegger sont d'autant plus indestructible qu'il leur reste toujours assez de force pour rire de leurs exploits. Si les saillies humoristiques du James Bond incarné par Roger Moore témoignaient d'un pis-aller (l'acteur compensant son absence de présence physique par un constant détachement), celles de Schwarzenegger ont au contraire pour but de renforcer l'impact de l'action, le choc verbal de la *punchline* (la réplique choc) s'alliant au choc visuel. Dans **Predator**, lorsque l'acteur lance un couteau sur un ennemi avec une telle force que celui-ci en est cloué au mur, la réplique : « *aiguise-moi ça* » renforce la surprise du spectateur face à ce mouvement inattendu autant qu'elle en met à distance la violence (qui est perçue au second degré comme inoffensive alors que nous sommes bien dans une situation de guerre). Corps hors-normes, Schwarzenegger provoque autant l'admiration que le rire par sa musculature très développée et son accent germanique prononcé. Le second degré dont font preuve la plupart de ses films est une façon d'intégrer la part d'étrangeté de l'acteur, de désamorcer par le rire une possible réaction de surprise du spectateur à la vision de la star. La « méthode » Schwarzenegger est érigée en style par les autres acteurs de film d'action, parfois au détriment de leur propre personnalité. C'est ainsi que la décontraction et le bagout prolétaire de Sylvester Stallone, à l'œuvre dans les drames sociaux **La Taverne de l'enfer** (Sylvester Stallone, 1978) et **Rocky**, seront déformés dans certains films en une ironie visiblement calquée sur celle de Schwarzenegger (**Cobra**, **Tango & Cash**). Le second degré du jeu de Schwarzenegger s'applique y compris à des films aux enjeux dramatiques sérieux comme **Predator** ou **Terminator 2** et annonce l'entrée du film d'action dans l'ère des formes excessives et improbables.



Figure 185 - Ford Fairlane



Figure 186 - Mort subite



Figure 187 - Shoot'Em Up

Plutôt que de se renouveler de façon globale, le genre injecte de l'humour à des schémas convenus et érodés, par exemple par la caractérisation pittoresque de ses héros : dans **Cobra**, le policier interprété par Stallone porte un prénom de femme (Marion, en hommage à John Wayne, né Marion Morrisson), est végétarien et critique le manque d'équilibre alimentaire de son coéquipier. Dans **Rock**, le démineur Stanley Goodspeed (Nicolas Cage) collectionne les disques vinyle des Beatles alors que dans **Armageddon**, Bruce Willis est présenté en train de jouer au golf sur une plate-forme pétrolière, avec un bateau de Greenpeace pour cible. Ce type de caractérisation improbable se trouve pastiché dans **Hudson Hawk, gentleman & cambrioleur** de Michael Lehmann (1991) dont le héros est accro au cappuccino mais ne peut pas en boire un avant la fin du film, ou dans **Les Aventures de Ford Fairlane** de Renny Harlin (1990) avec son héros sosie d'Elvis Presley, détective privé dans le milieu la musique et qui a un panda pour animal familier. Dans **Shoot'Em Up**, le personnage de Clive Owen tue les méchants en grignotant une carotte qui lui sert aussi d'arme et, dans **Mort subite**, Jean-Claude Van Damme affronte un terroriste déguisé en pingouin²²⁸.

En réaction à cette saturation des codes du genre, le cinéma d'action des années quatre-vingt-dix est le théâtre d'un double mouvement. Les cinéastes orchestrent d'une part le retour du spectaculaire à des formes plus en prise avec le réel, quoique toujours aussi improbables : **Speed** inscrit son action dans le réseau routier de Los Angeles et **Une journée en enfer** prend place dans le quotidien new-yorkais. Le film de McTiernan annonce un retour à des formes d'action brutes (mais toujours stylisées) qui s'effectue pleinement au passage des années deux mille (**Man On Fire**, la trilogie **Jason Bourne**, **Le Royaume**, **John Rambo**...) sans que disparaissent pour autant les formes décomplexées du genre (**Die Hard 4**, **Wanted**, les **Spider-Man** de Sam Raimi ou les **Hellboy** de Guillermo Del Toro). Les **Batman** de Christopher Nolan et les **James Bond** avec Daniel Craig fantasment de nouvelles origines, dans les ténèbres et la violence, à leurs héros, de façon à proposer des scènes d'action sèches

²²⁸ Selon le réalisateur Peter Hyams, « si ces quelques minutes atteignent cette dimension burlesque, c'est probablement une conséquence de ma passion pour Chuck Jones. Je suis un fan de Will Coyote, à tel point que plusieurs de ces portraits décorent les murs de ma maison ! » Propos recueillis par Marc Toullec, **Impact** n°62,

et sans humour. C'est finalement ce que John McTiernan expérimentait déjà dans les portions de **Last Action Hero** situées dans le « monde réel », par exemple en reléguant à l'arrière-plan d'un plan fixe la collision entre la voiture de Slater et le taxi de Benedict.

Dans **Last Action Hero**, les séquences situées dans le monde de la fiction reposent au contraire sur un traitement par l'excès des codes du film d'action dont elles révèlent la nature conventionnelle et foncièrement absurde. C'est là le second mouvement engagé dans les années quatre-vingt-dix, une façon de forcer consciemment le trait, de répondre aux attentes du spectateur par un maniérisme référentiel qui fait basculer le film dans l'humour : **Les Aventures de Ford Fairlane**, **Hudson Hawk**, **Last Action Hero**, **True Lies** ou plus récemment le film d'animation **Team America, police du monde** de Trey Parker et Matt Stone (2004), **Shoot'em Up** ou le film anglais **Hot Fuzz**. Il s'agit de pastiches, constamment à la limite de la parodie, des formes du film d'action tel qu'il s'est constitué dans les années quatre-vingt, dans ses aspects sémantiques (surenchère de destruction, univers policier ou militaire, mise en valeur de la musculature du héros...) comme stylistiques (rapidité du montage et ampleur des mouvements d'appareil, musique tonitruante...).

Cette démarche référentielle, ludique mais jamais cynique, apparaît très tôt, dès la fin des années quatre-vingt, dans **Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin** de Carpenter, avec son héros musclé, arrogant mais incompetent plongé dans une aventure qu'il ne comprend pas. Ces films retrouvent surtout l'invention narrative et visuelle des **James Bond** tournés avec Roger Moore, de 1973 (**Vivre et laisser mourir**) à 1985 (**Dangereusement Votre**). Pour mieux se démarquer de la veine naturaliste du film d'action des années soixante-dix, les **James Bond** jouent alors la carte du pastiche inconséquent et décoratif, poussant les caractéristiques des films antérieurs jusqu'à leur point de rupture, un libre enchaînement de péripéties a-narratives situées dans un monde exhibant son caractère fictionnel.

Le film d'action devient également la cible de parodies détournant de façon explicite les grands succès populaires de l'époque : **Hot Shots !** et **Hot Shots ! 2** (Jim Abrahams, 1991 et 1993) parodient principalement **Top Gun** puis **Rambo II**. Ils exagèrent la dimension politique de leurs modèles au point de faire apparaître, en pleine période de la guerre du Golfe, Saddam Hussein (qui se bâte au sabre laser contre le Président des Etats-Unis). **Alarme fatale** parodie **L'Arme fatale** avec son duo jeune policier casse-cou/policier noir au bord de

la retraite, et plus largement le sous genre du *buddy movie* dont nous verrons qu'il repose lui-même sur un principe comique.

Lorsque Paul Verhoeven intègre des séquences humoristiques, en particulier sous la forme de clips télévisés, dans **Robocop** ou **Starship Troopers**, sa démarche est ironique mais n'adoucit pas la violence des images. Au contraire, il s'agit de redoubler l'hyperbole gore de la violence physique par une satire volontairement outrancière des médias et plus largement des structures de contrôle économique et politique. Les scènes d'action participent de la même démarche critique que les inserts comiques : en altérant violemment le corps des icônes héroïques (le policier démembré de **Robocop**, la tête de Schwarzenegger qui explose sous l'effet de la pression martienne dans **Total Recall**, les jeunes soldats fondus à l'acide, dévorés ou au cerveau gobé par les extraterrestres de **Starship Troopers**), c'est symboliquement au corps de la nation américaine que s'en prend le réalisateur hollandais, par le biais de son imaginaire collectif.

Les pastiches humoristiques suivent un principe d'imitation scrupuleuse qui conserve leur identité générique de film d'action. Ils pourraient presque être perçus comme des spectacles au premier degré, réalisés avec les mêmes budgets que les superproductions dont ils se moquent (voire avec des budgets supérieurs, ce qui explique les échecs financiers importants de **Ford Fairlane**, **Hudson Hawk** ou **Last Action Hero**), avec les mêmes acteurs et les mêmes techniciens qui citent leurs travaux antérieurs : dans **Hudson Hawk**, les décors de la salle des ventes, du Vatican et de la base de Mayflower sont créés par le décorateur Jackson DeGovia dans la continuité de son travail sur **Piège de cristal** (utilisation de matériaux précieux et de formes géométriques), alors que dans **Last Action Hero** le compositeur Michael Kamen inclut régulièrement des mesures de musique classique, en référence à son usage de Beethoven dans **Piège de cristal**. Ces films répondent à l'horizon d'attente du spectateur pour mieux le détourner.

La parodie, elle, reste avant tout une forme comique qui s'adapte ses gags au(x) genre(s) qu'elle détourne. Le pastiche respecte la forme de son hypotexte alors que la parodie joue de l'interaction entre plusieurs textes, plusieurs types d'images : lorsque, dans **Hot Shots ! 2** Toper Harley (Charlie Sheen) vide plusieurs chargeurs sur les gardiens d'un camp de prisonnier, la représentation de la scène d'action – qui imite **Rambo II** – est parasitée par la présence par-dessus l'image d'un décompte des morts qui finit par nous annoncer que nous avons assisté à la scène la plus sanglante de l'histoire du cinéma. Au même moment, un lapin mécanique (parodiant la mascotte des piles Duracel) passe entre les combattants, soulignant la

durée hors-norme de l'échange de tirs. Ces éléments strictement humoristiques apparaissent en marge de l'action, définissent la parodie comme l'ajout de gags hétérogènes à l'imitation du pastiche. L'humour du pastiche naît naturellement des formes de l'imitation alors que celui de la parodie repose sur une rupture, une incohérence volontaire de la fiction.



Figure 188 - Hot Shots



Figure 189 - Hot Shots 2



Le pastiche et la parodie offrent un cadre générique dans lequel le spectateur se reconnaît, mais développent aussi des éléments insensés qui suivent la logique du genre tout en la dépassant. Dans **Hudson Hawk**, le héros est un voleur repenté chargé de cambrioler le Vatican pour y trouver les traces d'une machine alchimique construite par Léonard de Vinci. Aidé par une nonne agent secret, il affronte un couple de méchants plus hystériques que dangereux et des agents de la C.I.A. (dont un mime) aux noms de code inspirés de barres chocolatées, au travers de plusieurs scènes d'action dont une poursuite en brancard roulant à toute allure sur un pont. L'élégance de la mise en scène imite l'efficacité des autres productions Joel Silver et accentue par distance la dimension absurde de l'ensemble. **Hot Fuzz** fait naître son humour d'une délocalisation : un super policier londonien, héros d'action idéal, est muté en plein cœur de la campagne anglaise, dans un village élu le plus sûr du pays, petit coin de paradis qu'il finira par mettre à feu et à sang. Alors que les scènes d'action citent les classiques du genre (la poursuite d'un braqueur de banque à travers une banlieue pavillonnaire de **Point Break** devient celle d'un voleur à l'étalage dans des jardins), la mise en scène reproduit le montage rythmé, presque subliminal de Tony Scott et Michael Bay. Le principe comique du film repose d'abord sur le décalage entre d'une part le spectaculaire de la mise en scène et le sérieux du jeu des acteurs, et de l'autre les tâches non-héroïques qu'ils accomplissent (retrouver un cygne perdu, arrêter des mineurs consommateurs d'alcool). Lorsque, dans son dernier acte, **Hot Fuzz** bascule dans un authentique film d'action explosif, le cadre étriqué du village – sa place fleurie, les rayons de son supermarché et sa population du troisième âge – souligne l'absurdité des codes du film d'action en dehors du gigantisme des villes américaines, mais leur efficacité reste inchangée.



Figure 190 - Hot Fuzz

De la même manière, la séquence du faux **Hamlet** de **Last Action Hero** fonctionne à double tranchant, d'abord comme une satire du cinéma contemporain qui balaie la tradition littéraire shakespearienne avec la même inconséquence que Jack Slater faisant exploser le château d'Elseneur avec son cigare. C'est le point de vu de la maîtresse d'école de Danny, consternée que ses jeunes élèves ne connaissent Laurence Olivier qu'au travers de ses participations à une publicité pour Polaroid et au péplum *kitsch* **Le Choc des Titans** (Desmond Davis, 1981). Mais, pour le regard émerveillé de Danny, l'apparition de son héros Jack Slater dans le monde d'Hamlet tient d'un miracle salvateur qui témoigne de la magie du film d'action, capable d'intégrer et de transfigurer jusqu'à la tragédie élisabéthaine, à laquelle il redonne littéralement des couleurs (des taches de couleur apparaissent dans l'image en noir et blanc, soulignant sa soudaine modernisation). La séquence reproduit à la fois l'esthétique d'un film en costume en noir et blanc et celle d'un *actionner* avec Schwarzenegger (l'acteur est introduit par un plan de ses muscles qui remonte ensuite vers son visage, puis un travelling au ras du sol suit ses pas, évoquant l'introduction de **Commando**) : l'hybridation aboutie à l'image hautement anachronique d'Hamlet vidant des chargeurs de mitrailleuse sur ses ennemis. Le personnage symbole du drame de l'inaction et du doute se mue en un vengeur sans états d'âme. La dimension de pastiche de l'extrait est accentuée par une imitation de bande-annonce à la voix *off* emphatique : « *Il y a quelque chose de pourri au royaume de Danemark et Hamlet va faire le ménage.* » La forme même de la bande-annonce comme juxtaposition de temps forts, peut apparaître comme une version exagérée du cinéma spectaculaire, enchaînement d'images et de phrases choc sans soucis de continuité narrative. En poussant l'esthétique d'un genre dans ses derniers retranchements, le pastiche et la parodie apparaissent en effet comme un commentaire sur celui-ci, une façon de révéler par l'absurde ses petits travers et ses grandes influences. La façon dont McTiernan fait raccorder en toute fin de séquence l'explosion du château avec une autre explosion, tirée d'un *cartoon* de Chuck Jones que Danny regarde à la télévision, révèle ainsi le devenir-*cartoon* du film d'action lorsqu'il choisit la voie de l'hyperbole. A la manière d'un épisode de **Bip Bip et le Coyote**, le film peut alors se concevoir, sur un schéma narratif minimal, comme une pure dépense d'énergie autodestructrice et foncièrement improductive, un ballet de corps impavides et

indestructibles mais constamment douloureux lancés à toute allure sur une ligne droite. Du *cartoon* au film d'action, c'est la même recherche de spectaculaire, la même réduction narrative déclinée en une multitude de situations jumelles, la même irréalité de corps plongés dans un univers chaotique. Une différence pourtant : la célébration de l'héroïsme des personnages de film d'action n'a rien à voir avec la verve anarchisante des antihéros du *cartoon*.

La dimension cartoonesque du corps du héros d'action trouve son apothéose dans **Team America, police du monde** qui, selon les propres termes de ses réalisateurs²²⁹ est « *un énorme film d'action hollywoodien, un film à la Bruckheimer, mais avec des marionnettes. Notre idée de départ, c'était de refaire Armageddon sans même en changer les dialogues. On s'est dit que plus on le ferait sérieusement et plus ce serait drôle.* » Partant du principe qu'une poupée en plastique jouera toujours mieux que Ben Affleck, Trey Parker et Matt Stone conçoivent un film d'action dont ils exagèrent toutes les caractéristiques sémantiques (racisme, ultra-violence, tensions mélodramatiques entre les personnages) et stylistiques (la séquence d'ouverture narre la spectaculaire destruction de la Tour Eiffel et de l'Arc de Triomphe). L'utilisation des poupées permet au spectateur de prendre conscience de la dimension humoristique de l'œuvre, de la même manière que l'hypotexte shakespearien dans **Last Action Hero**. La poupée apparaît par ailleurs comme un corps idéal pour le film d'action contemporain : un physique parfaitement défini (les starlettes n'ont plus besoin de chirurgie esthétique, elles sont déjà en plastique) aux capacités physiques surhumaines (lorsque les marionnettes font des arts martiaux, les fils qui permettent leur manipulation sont visibles, révélant ainsi le trucage derrière les exploits de Keanu Reeves dans **Matrix**). L'artificialité de ces corps est exagérée jusqu'à la violence gore et l'improbable scatologique et sexuel lors d'une longue scène de vomissements et de l'accouplement acrobatique de deux poupées. La dimension ludique du genre est révélée par l'usage d'accessoires à la taille de jouets (avion et jeep en plastique), transformant le monde en un fantasme de petit garçon. Il y a jusqu'aux numéros musicaux qui s'amusent des coutumes stylistiques du film d'action. Lorsque Gary s'entraîne avant de prendre d'assaut le palais de Kim Jong Il, la séquence pastiche le montage-résumé qui, comme dans les entraînements des **Rocky**, synthétise au rythme de la musique les progrès du personnage dans divers domaines. La forme de la séquence reproduit à l'identique celle d'un film d'action des années quatre-vingt inspiré par le

²²⁹ Dans les bonus du DVD (Paramount).

vidéoclip, mais la chanson révèle l'emprunt et commente cette pratique de montage : « *Le jour approche où tu devras tout donner, où tu devras assurer. Pour qu'on voie l'entraînement, qu'on sente passer le temps, ce qu'il faut c'est un montage ! Oui, il faut un montage ! Yeah baby un montage ! Voir tout ce qui se passe en même temps, faire au public un petit résumé, que chaque plan montre un léger progrès ; tout montrer serait trop lent, donc il faut un montage ! Quel que soit ton boulot, pour passer de débutant à pro, il faut un montage ! Même dans **Rocky** il y a un montage ! Et à la fin il faut baisser le son, pour donner l'impression que le temps a passé grâce au montage !* ». Le film tout entier fonctionne ainsi à deux niveaux, imitant la stylistique du genre (en particulier ses formes militaristes post-**Rambo** mais dans le cadre de l'après-11 Septembre 2001) tout en en proposant un commentaire humoristique à l'humour potache.



Figure 191 - Team America, police du monde

« *Les films de Bruckheimer sont des comédies, sauf que comme il est con et ne s'en est pas encore aperçu* » affirment encore Parker et Stone²³⁰, mettant ainsi en avant le fait que tout film d'action peu soucieux par la vraisemblance est une comédie qui s'ignore. Réaliser un pastiche ou une parodie de film d'action, c'est opérer la stylisation de formes déjà stylisées, traiter par un excès au carré un genre déjà excessif. Dans leurs propos, les réalisateurs de **Team America** stigmatisent le goût du producteur de **Top Gun** ou **Rock** pour un héroïsme outrageusement viril qui s'exacerbe au ralenti et pour l'humour pachydermique (dans **Bad Boys 2**, un plan complexe en images de synthèse suit la trajectoire d'une balle de pistolet qui transperce la fesse de Martin Lawrence) : des caractéristiques partagées avec leurs pastiches. Dans les productions Jerry Bruckheimer, même l'émotion est poussée à un tel degré de spectaculaire visuel qu'elle peut prêter à rire, d'autant qu'elle alterne sans transitions avec des séquences de comédie décomplexée. **Armageddon** enchaîne ainsi réunions de crise entres scientifiques préoccupés du sort de l'humanité (menacée par un astéroïde géant), séquences de comédie mettant en scène une troupe de joyeux mineurs, et morceaux de bravoures explosifs.

²³⁰ Dans leur commentaire audio présent sur le DVD du film (Paramount).

C'est par son sens du burlesque que le film d'action rejoint la comédie²³¹. Il y a par exemple chez Renny Harlin, un goût de la cascade acrobatique qui renvoie aux premiers temps du cinéma, aux architectures burlesques de Buster Keaton ou Douglas Fairbanks, lorsque les personnages s'envolent accrochés à des câbles et rebondissent les uns sur les autres suivant des mécanismes complexes de « réaction en chaîne » (pour reprendre le titre programmatique du film d'Andrew Davis avec Keanu Reeves)²³².

Dans la scène la plus célèbre de **Sherlock Jr.** (Buster Keaton, 1924), Keaton paraît fusionner avec une moto sans pilote et devient une pure trajectoire mobile révélant l'ordre de l'univers, entre arbitraire (la moto sème la pagaille dans les différents décors qu'elle traverse, toujours sur le point d'avoir un accident...) et providence (...mais parvient toujours à éviter le pire grâce à l'ordonnement parfait des choses, à l'image de ces deux camions qui se croisent à temps pour combler une portion de route manquante)²³³. C'est le même type de trajectoire que suit le bus fou de **Speed**, traversant à toute allure les rues bondées de Los Angeles, adaptant tant bien que mal sa trajectoire aux aléas de la circulation et des infrastructures routières : le bus, véhicule lourd, lent et peu spectaculaire, bascule sur une seule rangée de roue pour prendre un virage serré avant de s'élancer au-dessus du gouffre d'une portion de route en travaux. Dans **Hudson Hawk**, la scène où Bruce Willis « conduit » un brancard sur une route rappelle celle d'un film de Mack Sennett avec Billy Bevan et Ben Turpin, évoquée par Petr Král²³⁴.



Figure 192 - Sherlock Jr.



Figure 193 - Hudson Hawk

²³¹ Voir également Fabien Gaffez, « *La Peau dure. Quelques hypothèses relatives au « système d'incorporation spectaculaire » menant du burlesque au blockbuster* », Claude Forest (dir.), *op.cit.*, p.87-97.

²³² Voir deuxième partie, A/ 3.

²³³ « *Par l'intermédiaire du hasard, le monde chaotique du burlesque – depuis les tous premiers Sennett – s'accorde malgré tout avec un mystérieux mais infallible « rythme cosmique ».* » : Petr Král, **Le Burlesque. La morale de la tarte à la crème**, Paris, Stock Cinéma, 1984, p.78.

²³⁴ *Idem*, p.70: « *Bevan et Turpin la parcourent [une rue] sur un lit d'hôpital.* » Petr Král n'indique pas de quel film il s'agit mais, dans la première scène de **Lizzies of the Fields** (Del Lord et Mack Sennett, 1924, avec Billy Bevan mais sans Ben Turpin), le comique en bonnet et chemise de nuit conduit un lit à roulette avec un volant, avant de se réveiller de son rêve.

Notons cet autre lien entre un film d'action et un burlesque, avéré celui-ci : Robert Wade, le scénariste de **Meurs un autre jour** raconte que « *C'est un vieux gag dans un Laurel et Hardy qui nous a donné l'idée de l'hélicoptère avec les scies découpant la voiture.* » Cité par Laurent Bouzereau, *op.cit.*, p.85.

La logique concrète du monde est mise en crise par le mouvement perpétuel et le cinéma d'action contemporain, dans ses formes les plus excessives, se rapproche du burlesque comme démonstration métaphysique par l'absurde. Poussé à bout par les exigences de la scène d'action, l'espace révèle ainsi ses double ou triple fonds, propice à toutes les audaces de la fiction. Dans **Au Revoir à jamais**, la réaction en chaîne provoquée par une explosion projette Hennessey prisonnier loin de ses agresseurs : il passe d'abord au travers d'un panneau en néon puis se cogne dans les branches d'un arbre sur lequel il rebondit jusqu'au sol. Là, il trouve un couteau qu'il lance sur son assaillant. La perfection géométrique du mouvement se fond dans une narration insensée, héroïque jusqu'à l'absurde.



Figure 194 – Moonraker



Figure 195 - Opération Espadon



Figure 196 - Terminator 3

Comme dans le burlesque, l'inscription du film d'action dans un quotidien référentiel est propice à un double mouvement de reconnaissance et de détournement. Les situations sont simples, le spectateur en identifie facilement les tenants et les aboutissants et est ainsi beaucoup plus sensible au moment où elles dérapent dans une folie destructrice exagérée²³⁵. Comme le burlesque encore, le film d'action est matérialiste, célèbre les objets du quotidien en les détournant jusqu'à la destruction. Il anime l'inanimé, produit des rencontres insensées, proches du collage. Dans **Last Action Hero**, le crochet d'une grue de chantier fauche les gangsters participant à l'enterrement de Léo le Prout comme une boule dans un jeu de quilles. Dans **L'Arme fatale 4** (Richard Donner, 1998), la voiture des deux héros traverse un immeuble de bureau, semant la panique au milieu des employés, comme la gondole de James Bond au milieu de la place St Marc dans **Moonraker**. Dans **Les Ailes de l'enfer**, une voiture s'envole reliée à un avion, alors que dans **Opération Espadon** (Dominic Sena, 2001), c'est un bus qui survole la ville accroché à un hélicoptère. Dans **L'Arme fatale 2**, une maison sur pilotis privée de son support dévale une colline comme si elle était dotée de vie propre. Ce film multiplie d'ailleurs les effets d'animation inattendue du réel : piégée par une bombe, la cuvette de toilette s'envole dans les airs avant d'atterrir sur une voiture et, lors d'une

²³⁵ « Sennett et ses successeurs, dans ce qu'il font de mieux, poussent simplement des faits ordinaires jusqu'à des conséquences imprévues. Au contraire d'une simple idée incarnée, une poursuite, une bagarre, une catastrophe, est un « caillot » de réel, une conséquence déroutante et fascinante de circonstances quant à elles « normales » (encore que reléguées au second plan) : la réalité elle-même est poussée au délire. » Petr Král, *op. cit.*, p.150.

poursuite automobile, le *break* de Murtaugh heurte une dépanneuse dont la voiture en remorque va s'encastrier dans le 4x4 d'un surfeur qui passait par là et dont la planche, ainsi libérée, achève sa course dans la tête du criminel poursuivi par nos héros. Comme c'est aussi souvent le cas chez Renny Harlin, l'ampleur burlesque de la cascade permet de contrebalancer la violence sadique de ses conséquences, sans pour autant l'annuler.



Figure 197 - Hudson Hawk



Figure 198 - Terminator 3

Le *slapstick* est par définition un humour violent, basé sur les coups et la souffrance des corps, même si les acteurs comiques n'en portent jamais les stigmates. Comme leurs successeurs que sont les *toons* de Tex Avery ou Chuck Jones, il y a chez les comiques burlesques une inconscience du danger qui contraste avec le dolorisme du film d'action contemporain. Les acteurs comiques et les stars de l'action partagent les mêmes capacités physiques surhumaines et la même résistance, mais le film d'action accentue la violence des situations (même si l'on sait que le héros surmontera les épreuves et survivra toujours à ses blessures), à l'opposé du spectaculaire « lisse » du burlesque. Lorsqu'à la fin de **Sherlock Jr.** Buster Keaton traverse un mur en moto et atterrit droit sur le méchant qu'il assomme, rien ne montre qu'il a conscience du danger qu'il court (même si quelques minutes auparavant, il jette au public un regard-caméra terrifié) : la cascade se produit presque par hasard, Buster atterrit là où le mouvement de sa moto le mène et se relève dans le même instant. Une séquence très proche dans **La Relève** de Clint Eastwood (1990) montre le jeune policier interprété par Charlie Sheen lancer sa moto à travers le salon de sa fiancée, aux prises avec un tueur : cette fois-ci, l'action est folle mais le risque est conscient, le choc brutal et le personnage portera les marques sanglantes de sa collision et du corps à corps qui s'ensuit. La beauté naïve du burlesque tient à l'inconscience de ses *performers* et leur volonté d'adoucir les contours du réel, accentuant le mouvement des corps mais minimisant leur impact. Dans le burlesque, c'est l'absence de danger réel qui provoque le rire du spectateur, un rire protecteur qui célèbre l'ordonnement du monde de la fiction mais qui rend impossible l'identification aux corps en folie qui traversent l'écran. Le film d'action contemporain cherche au contraire à provoquer cette identification du spectateur aux images, lui faire ressentir par la mise en scène le poids des corps et les chocs du monde. La souffrance des personnages est ainsi accentuée

pour mettre en valeur les dangers qu'ils traversent, jusque chez Jackie Chan qui exhibe dans les génériques de fin de ses films les blessures récoltées durant le tournage de cascades qui semblaient pourtant inoffensives dans le film : la vraie violence des films apparaît à cet instant, dans cette intrusion presque pornographique des souffrances réelles de l'acteur²³⁶.

Il y a bien une dimension burlesque récurrente dans le cinéma d'action contemporain, mais avec une différence de traitement entre les deux genres. A partir de mêmes motifs – la cascade, la destruction ou le détournement du réel, le dépassement des limites du corps humain – le burlesque met l'accent sur le gag là où le film d'action recherche l'efficacité et la brutalité directe. La tension mélodramatique également à l'œuvre dans le film d'action nuance souvent la dimension comique des situations hyperboliques. Le film **Wanted** alterne de façon désordonnée, et donc d'autant plus troublante, séquences humoristiques (la voix *off* ironique qui ouvre le film, les maladresses de Wesley Gibson lorsqu'il apprend le métier d'assassin) et improbables (une voiture s'encastre dans un train qui déraile), mais parfois réellement violentes (la torture de Wesley à l'arme blanche) et opératiques (la mort de Fox [Angéline Jolie]). Dans la première partie de **Terminator 3**, Jonathan Mostow choisit d'exagérer jusqu'à l'absurde le sérieux et l'indestructibilité du cyborg incarné par Schwarzenegger, au point de faire de celui-ci une figure burlesque, parfois ridicule. Comme au début de **Terminator 2**, le héros arrive dans notre monde nu et se rend dans un bar pour voler des vêtements mais, cette fois-ci, il débarque dans une soirée réservée aux femmes (qui s'extasient devant son « simple » appareil) et ne trouve à prendre que la tenue en cuir d'un *strip-teaseur* : l'iconographie du motard viril associée à l'acteur dans le film précédent est parodiée. Lorsqu'on lui tire dessus, le T-800 arrête les balles avec ses dents et la poursuite en camion – élément récurrent de la série – fait du robot un personnage de *cartoon* qui se relève après s'être fait rouler dessus et se retrouve accroché au bout d'une grue, projeté contre les façades des bâtiments à la façon d'une boule de démolition. A l'inverse, la seconde moitié du film se caractérise par un sérieux retrouvé, le dépouillement progressif de sa mise en scène et la sécheresse dramatique de son *climax* anti-spectaculaire. Les cascades invraisemblables d'**Au Revoir à jamais** (personnages soufflés par des explosions, s'élevant dans les airs pendus par des câbles...) conservent un caractère foncièrement violent, à l'image du figurant qui reçoit un couteau dans la gorge en gros plan lorsqu'Hennessey tombe de l'arbre. De même, lorsque ce dernier, enfermé à l'arrière d'un camion, sort en trombe au volant de sa

²³⁶ Dans son texte « *Do you like John Woo ?* » (José Arroyo [ed.], *op.cit.*), Manohla Dargis évoque même le *snuff movie* au sujet de la complaisance dans la douleur de ces génériques (p.67-71).

voiture, Renny Harlin filme son visage recouvert de sang, ce qui renforce l'impact de la scène et oblige à la prendre (du moins en partie), au sérieux.



Figure 199 - Chasse à l'homme Figure 200 - Mission : Impossible 2 Figure 201 - hypertension

Le spectaculaire contemporain tente par son découpage de rendre vraisemblables les situations les plus outrancières, cherche à masquer l'usage des effets spéciaux par le photoréalisme, quand bien même il apparaît évident qu'une scène ne peut pas avoir été réalisée sans eux. Chez James Cameron « *l'emploi d'insert et de gros plans donne à des cascades impossibles une logique humaine.* »²³⁷ Il en est de même chez John Woo où la variété du découpage et la rapidité du montage soulignent le caractère impossible des déplacements des personnages, tout en rendant ceux-ci crédibles par une habile manipulation de l'espace et du temps. C'est par exemple le cas dans la poursuite en moto de **Mission : Impossible 2** (qui prolonge avec plus de moyens celle filmée par Woo dans **Chasse à l'homme**, son premier film américain) : pour chaque cascade, la multiplication des plans en raccord mouvement permet de mélanger jusqu'à l'indistinction Tom Cruise et ses doublures, cascades physiques et trucages optiques. Lorsqu'Ethan Hunt fait dérapager sa moto, réalise un demi-tour sur le seul neu avant tout en tirant sur ses poursuivants, Woo monte à la suite trois plans quasiment identiques de Hunt faisant pivoter sa moto d'une main, son pistolet dans l'autre (un plan de coupe où la caméra est placée derrière Hunt, vient s'intercaler entre le second et de le troisième de ces plans) : en allongeant par sa répétition la durée d'une action aussi improbable que furtive, la mise en scène de Woo prend un caractère didactique (le mouvement, parfaitement décrit, en devient presque crédible), tout en situant la cascade dans une temporalité suspendue, comme onirique. Les deux approches (réalisme physique et suspension onirique) sont certes contradictoires, leur union n'en est que plus efficace.

Cette recherche d'une vraisemblable physique de l'action s'oppose à la légèreté du mouvement burlesque, si bien qu'il n'y a que dans les films d'action les plus ouvertement ludiques et absurdes que l'on retrouve la totale inconséquence du héros burlesque ou du personnage de *cartoon* : lorsque Bruce Willis est allongé sur un brancard tiré derrière une

²³⁷ Joré Arroyo: « *Cameron and the comic* », José Arroyo (ed.), *op.cit.*, p.41.

ambulance dans **Hudson Hawk, gentleman & cambrioleur**, il garde suffisamment de décontraction pour s'allumer une cigarette et trouver la monnaie pour le péage. Contrairement à Tom Cruise sur sa moto, l'acteur ne cherche pas à être crédible et impliqué dans l'action : sa décontraction désigne l'incongruité de la situation et l'énormité du spectacle qui nous est proposé.

Le registre physique des acteurs du burlesque est néanmoins plus développé que celui du cinéma d'action. La majorité des gags, aussi bien chez Chaplin que dans le burlesque épique de Keaton, reposent sur des mouvements discrets, un raffinement du geste qui masque parfois son efficacité (lorsque le gag devient imperceptible). Le cinéma d'action, lui, met avant tout en valeur des actions aux conséquences immédiatement et massivement dévastatrices. Outre les transformations stylistiques propres au cinéma contemporain que nous avons déjà pu observer (augmentation du nombre de plans, accentuation des mouvements de caméra et des effets spéciaux), le film d'action ne retient du burlesque, lorsqu'il s'en inspire ou lui rend hommage, que ses formes les plus immédiatement complexes et spectaculaires : les cabrioles motorisées de Keaton dans **Sherlock Jr.**, les rouages dans lesquels s'emmêle Charlot dans **Les Temps modernes** (Charles Chaplin, 1936) qui réapparaissent dans **Hellboy 2**, mais aussi toutes les séquences de course, de chute, de lutte ou de jeu avec des objets. Ces jongleries sont adaptées par Sam Raimi aux pouvoirs de Spider-Man, que ce soit dans des scènes à finalité comique (l'homme-araignée jingle avec les pizzas qu'il doit livrer) ou dramatique (il rattrape tante May [Rosemary Harris], jetée dans le vide par le Docteur Octopus [Alfred Molina]). Mais l'on ne trouve pas dans le spectaculaire contemporain l'équivalent du raffinement discret, par exemple, de la première rencontre entre le Vagabond et la marchande de fleurs aveugle des **Lumières de la ville** (Charles Chaplin, 1931). Rares sont les moments où le spectaculaire s'efface au profit d'une expression corporelle plus douce mais tout aussi comique : la gigue dansée par Bruce Willis à la fin du **Dernier samaritain**, conclusion tout en douceur du violent duel qui vient de l'opposer à un tueur, mais aussi plusieurs séquences de **Spider-Man 2** illustrant les déboires de Peter Parker, aussi maladroit dans son quotidien que son double héroïque est agile dans l'action.



Figure 202 - Spider-Man 2



Figure 203 - Hellboy 2

A d'autres degrés de l'hybridation entre film d'action et comédie, on constate d'abord la récurrence des films d'action mettant en vedette des acteurs comiques, sur le modèle de la participation d'Eddie Murphy à **48 Heures** et sa suite puis, en vedette, dans les trois épisodes du **Flic de Beverly Hills** et dans **Le Flic de San Francisco** (Thomas Carter, 1997) : Will Smith et Martin Lawrence dans **Bad Boys** et **Bad Boys 2**, Martin Lawrence et Steve Zahn dans **National Security** (Dennis Dugan, 2003), Adam Sandler dans **A l'épreuve des balles** (Ernest Dickerson, 1996). Le mouvement inverse est illustré par les tentatives des stars du film d'action à jouer dans des comédies basées sur le genre (Arnold Schwarzenegger dans **Un flic à la maternelle** [Ivan Reitman, 1991], Sylvester Stallone dans **Arrête ou ma mère va tirer !** [Roger Spottiswoode, 1992], Vin Diesel dans **Baby-Sittor** [Adam Shankman, 2005] où ils interprètent des policiers ou des agents secrets en mission) ou pas (Stallone dans **L'Embrouille est dans le sac** [John Landis, 1991] d'après la pièce de boulevard française **Oscar** de Claude Magnier portée à l'écran avec Louis de Funès, Schwarzenegger dans **Junior** [Ivan Reitman, 1995]). Dans un sens comme dans l'autre, ces tentatives de faire se rencontrer deux genres de divertissement populaire aboutissent le plus souvent à un résultat hétérogène avec, comme c'est le cas dans **Flic de Beverly Hills** et **Bad Boys**, une alternance de scènes policière, de scènes de comédie et de scènes d'action qui ne fonctionnent jamais de concert. Il s'agit moins de film d'action à la tonalité comique que de comédie avec des scènes d'action (ou des films d'action avec des intermèdes comiques).

Contre cette juxtaposition improductive, il faut proposer d'autres voies pour la comédie d'action. Nous avons déjà vu comment la rhétorique explosive du genre pouvait atteindre une réelle dimension comique. Le mouvement inverse est celui du traitement de récits comiques (structure vaudevillesque, principe du duo comique) dans le style visuel du cinéma d'action contemporain.

La femme d'un représentant de commerce le trompe avec un vendeur de voitures d'occasion qui la fait rêver d'une vie d'aventure. Un homme vit un week-end de folie entre ses beaux-parents alcooliques, sa fiancée maniaque, sa coûteuse maîtresse et des collègues de travail revanchards. Ces deux brefs résumés sont ceux de comédies, mais il suffit d'en modifier quelques éléments sémantiques et surtout de les traiter sur un mode spectaculaire pour en faire des films d'action. Dans **True Lies**, le représentant cocufié est aussi (sa vie de famille n'étant qu'une couverture) un espion international en guerre contre le terrorisme mis dans une situation périlleuse par les égarements de son épouse et de son amant. Dans **Big Hit** (Kirk Wong, 1998), Melvin (Mark Wahlberg) appartient à une équipe de tueurs à gage et participe à un enlèvement qui doit lui permettre de régler les soucis financiers occasionnés par

sa vie affective dissolue. Mais il découvre vite que sa jeune victime, en plus d'être aussi sexuellement agressive que les autres femmes de sa vie, est la nièce de son propre patron. Ce dernier lance un contrat sur la tête de Melvin. Les schémas narratifs du vaudeville s'incarnent dans un univers de film d'action, peuplé de tueurs, d'espions et d'ennemis du monde libre. La sémantique explosive du genre s'adapte aux exigences narratives du théâtre de boulevard (tromperies et portes qui claquent), ajoutant des scènes d'action (traitées dans le style des pastiches paroxystiques) aux situations comiques attendues. Lorsque des tueurs s'invitent au repas dominical de Melvin, ils cachent leurs armes sous la table du salon. La séquence se construit alors en deux temps, sur deux espaces concomitants : l'espace comique, celui du visible, le salon dans lequel le beau-père alcoolique de Melvin vomit sur les invités, et l'espace du film d'action violent, caché par la nappe, où chacun fourbit ses armes. Les deux espaces entrent en collision lorsque l'ivrogne tire sur la nappe, fait tomber la vaisselle au sol et révèle malgré lui la position des armes. La poursuite en voiture finale dans laquelle les divers protagonistes (Melvin, sa maîtresse, les tueurs) se croisent et entrent en collision apparaît comme la traduction spectaculaire des circonvolutions narratives du vaudeville.



Figure 204 - Big Hit

L'extravagance du film d'action accentue encore les outrances scénaristiques du vaudeville : pour piéger sa femme et son amant (qui n'est qu'un agent secret de pacotille), Harry Tasker monte une spectaculaire supercherie dans laquelle il emploie des hommes des forces spéciales. James Cameron ne se contente pas d'américaniser la comédie de Claude Zidi (**La Totale !**, 1991) à laquelle il emprunte son histoire, pour la filmer avec des moyens techniques plus conséquents. Cameron traite au premier degré la dimension spectaculaire du sujet et son rapport au film d'action, qui n'étaient que prétextes au vaudeville et à la parodie chez Zidi. Dans **True Lies**, la comédie du remariage s'exprime au travers du film d'action, grâce à lui. Les péripéties de film d'action sont détournées à des fins émotionnelles : torturé par les terroristes, Harry est drogué au sérum de vérité et sa femme profite de son incapacité à mentir pour lui faire avouer qu'il est toujours amoureux d'elle. À l'inverse, Harry simule un interrogatoire de cinéma (Helen est placée au milieu d'une pièce vide face à un miroir sans

tain, questionnée par une voix robotique) pour s'assurer des sentiments que son épouse lui porte. Entouré de représentations faussées de sa femme (son reflet déformé dans un miroir brisé, son visage passé aux infrarouges sur les écrans de contrôle), Harry atteint pourtant la vérité émotionnelle de celle qu'il aime. Le découpage en raccord-regard (alors qu'Helen ne peut pas voir son mari) abolit la barrière du miroir sans tain et annonce les retrouvailles physiques du couple, lors de la scène de l'hôtel où Harry se fait passer pour un inconnu qu'il oblige sa femme à séduire. Le titre du film prend alors tout son sens : **True Lies**, « vrais mensonges » et vérités intimes révélées par la mascarade du pastiche de film d'action. Le thème du mensonge fait le lien entre le vaudeville, la comédie sentimentale et le film d'espionnage-action, l'intime et le spectaculaire s'interpénètrent jusqu'à la fusion, le temps d'une image iconique, un baiser de réconciliation échangé sur fond d'explosion nucléaire. Ces vaudevilles d'action (ironique reconquête de la virilité chez Kirk Wong, sincère déclaration d'amour chez Cameron) conservent les structures narratives et les valeurs morales de leurs modèles comiques (célébration du mariage et de la famille masquée derrière leur critique), mais celles-ci sont exprimées par l'action et le spectaculaire : pour Harry Tasker, sauver sa famille et sa patrie d'un ennemi extérieur (l'amant et le terroriste, deux menaces pour la stabilité, l'un du microcosme familial, l'autre du macrocosme mondial) devient une seule et même mission.



Figure 205 - True Lies

Outre le vaudeville, c'est un autre principe comique, celui du duo mal assorti et vachard (façon Laurel et Hardy), qui est le plus porteur pour les films d'action, à la base d'un sous-genre prolifique, le *buddy movie*. Popularisée par **48 Heures** mais descendant de **La Chaîne** de Stanley Kramer (1958), cette variante du film d'action fait se rencontrer, souvent à l'occasion d'une intrigue policière, deux caractères opposés qui vont finir par se réconcilier. Le commissariat de cinéma de **Last Action Hero** apparaît ainsi comme une « fabrique » à *buddy movie* où l'administration prend bien soin de réunir les équipiers les plus dissemblables possibles, dans la tradition du duo comique : la star du film d'action Jack Slater et son fan de dix ans bien sûr, mais aussi un chat de dessin animé en chaleur et une jolie fille, un Allemand et un rabbin, etc. Ces duos de fiction absurdes renvoient à un cliché du genre : le policier

brutal et raciste est associé à un arnaqueur noir (**48 Heures**), le flic de la rue individualiste à une vedette de cinéma (**La Manière forte**, John Badham, 1991) ou à un policier à l'allure de *playboy* (**Tango & Cash**), le père de famille à une tête brulée sans attaches (**L'Arme fatale**) ou, encore, à un playboy (**Bad Boys**), le chasseur de prime énervé à un fugitif placide (**Midnight Run**, Martin Brest, 1988), le policier russe inflexible à un collègue râleur de Chicago (**Double détente**), le vieux routard de la chasse aux extraterrestres à son jeune adjoint impulsif (**Men In Black**, Barry Sonnenfeld, 1997), le témoin compromettant poursuivi par la police retrouve son ex-petite amie (**Comme un oiseau sur la branche**, John Badham, 1990), et dans **Hidden**, un extraterrestre rencontre un humain. Les variations possibles semblent s'étendre à l'infini à partir d'un schéma qui, en dernière analyse, oppose toujours l'organisation, la maîtrise, l'expérience ou la routine d'un personnage à l'impulsivité, le désordre et l'inconscience représentés par son partenaire. La relation des personnages de *buddy movie* apparaît donc comme une autre déclinaison du couple ordre/chaos qui structure tous les films d'action.



Figure 206 - L'Arme fatale 4



Figure 207 - La Manière forte



Figure 208 – Last Action Hero

La relation conflictuelle des deux personnages devient le moteur du film, plus que la résolution de leur enquête, et permet aussi bien des variations comiques que spectaculaires. Les héros de **Money Train** (Joseph Reuben, 1995) sont deux frères policiers, l'un blanc et l'autre noir (Woody Harrelson et Wesley Snipes). Lorsque des criminels les agressent dans la rue, ils sont trop occupés à se chamailler pour s'apercevoir qu'ils sont en danger (ce type de situation réapparaît à peu près à l'identique dans la première scène de **Bad Boys**). Par ces antagonismes, le *buddy movie* retravaille le motif du duel présent au cœur du film d'action, non plus en opposant un héros et son adversaire mais en créant une tension au sein même de la figure héroïque, dédoublée pour l'occasion. L'adversaire des deux héros, le criminel à arrêter ou autre, perd d'ailleurs de son importance au profit de la relation au sein du duo.

L'Arme fatale débute par la présentation des deux héros qui ne se connaissent pas encore mais qui sont d'emblée opposés par un montage alterné qui met en tension leurs deux modes de vie. Murtaugh se réveille dans son pavillon bourgeois, entouré de sa famille aimante, ses enfants sympathiques et sa femme, ménagère dévouée bien que maladroite. Riggs, lui, vit

dans une caravane en désordre, seul avec son chien et des souvenirs que l'on devine tragiques, source de ses brusques accès de violence. Le rapport des deux policiers à la violence est également opposé : pour montrer sa maîtrise des armes à feu (pour la démontrer au spectateur autant que pour se la prouver à lui-même le jour de ses cinquante ans), Murtaugh tire sur les cibles d'un stand de tir, alors que Riggs est présenté en train d'éliminer un criminel, une action d'emblée plus spectaculaire et brutale que celle de son futur partenaire. L'opposition qui structure **L'Arme fatale** est en fait celle de deux genres, ce qui donne au film une dimension archétypale et presque réflexive autour de l'idée de « comédie d'action ». Murtaugh est du côté de la comédie, de la bonne humeur stéréotypée et de la représentation d'une communauté noire bourgeoise, intégrée à la société américaine, à la façon des *sitcoms* **The Jeffersons** (diffusée de 1975 à 1985) ou **The Cosby Show** (diffusée de 1984 à 1992) : les péripéties liées à Murtaugh appartiennent à cette dimension comique (dans **L'Arme fatale 2**, il découvre que sa fille, actrice, participe à une publicité pour les préservatifs et, dans **L'Arme fatale 4**, qu'elle est en couple avec l'un de ses jeunes collègues). Riggs est lui un héros de film d'action, « l'arme fatale » du titre, une authentique machine à tuer. A partir de cette opposition, les deux premiers films de la série, toujours selon un principe de duel, organisent la rencontre des personnages et l'échange de leurs caractéristiques. Riggs intègre peu à peu la cellule familiale des Murtaugh, abandonnant son aura tragique de policier suicidaire au profit de préoccupations plus profanes : il s'invite à dîner, donne son linge à laver à Mme Murtaugh (*sic*) et fait enrager son partenaire en lui faisant croire qu'il a séduit sa fille. L'entrée inattendue de Riggs dans le foyer des Murtaugh, l'intégration du héros d'action dans l'univers de la comédie, est exprimée de façon métaphorique lorsqu'à la fin du premier film son chien bâtard pénètre lui aussi dans la maison et déclenche les miaulements du chat des Murtaugh, Burbank (du nom de la banlieue résidentielle de Los Angeles). Au fur et à mesure des épisodes, Riggs se sociabilise, se rapproche des codes de la comédie familiale : dans **L'Arme Fatale 2**, il révèle son trauma (la mort de son épouse) à la femme de Murtaugh, tout en faisant la cuisine ; dans les épisodes 3 et 4, il se marie et a un enfant. A l'inverse, dans les deux premiers films, Murtaugh apprend à tuer au contact de son équipier, à faire rejaillir la rage qui est en lui afin de l'utiliser contre leurs adversaires : il menace les ravisseurs de sa fille de se faire exploser avec une grenade ou lance une expédition punitive contre les assassins de la femme de Riggs. Dans une synthèse des deux genres (comédie familiale et film d'action), c'est *in fine* dans la maison même des Murtaugh – le foyer de la *sitcom* familiale – que prennent place les séquences d'action violentes et spectaculaires : Riggs affronte Mr. Joshua sur la pelouse de son partenaire dont la façade de la maison a été enfoncée par une voiture de

police ; dans le second film, Murtaugh participe à des poursuites destructrices avec son *break* familial et ses toilettes font l'objet d'un attentat.

A partir d'une opposition franche entre comédie et film d'action, **L'Arme fatale** évolue vers une interpénétration des deux genres, une forme de comédie « d'action » qui ne serait pas seulement une alternance de comédie et de scènes d'action, exclusives les unes aux autres, mais une synthèse des deux genres. Un équilibre difficile à conserver tant les épisodes 3 et 4 perdent leur dynamique comique et spectaculaire au profit de l'intégration conventionnelle de longues séquences comiques au sein d'un récit policier tout aussi banal. Privé du moteur narratif que constitue l'opposition des deux personnages (Riggs s'est débarrassé de ses psychoses pour devenir un héros « normal », trop proche de Murtaugh), la série bascule largement du côté de la comédie, compensant le manque d'intérêt de ses héros par l'ajout de personnages secondaires comiques qui déséquilibrent encore plus l'ensemble (l'arnaqueur Léo Getz [Joe Pesci] dans **L'Arme fatale 2**²³⁸, le policier Lee Butters [Chris Rock] dans **L'Arme fatale 4**). Car le *buddy movie*, bien que reposant sur un principe comique (celui du duo mal assorti) et progressant toujours vers une résolution des antagonismes, ne doit pas être perçu comme une forme unanimiste où les deux héros passeraient outre leurs dissensions pour mieux se taper sur l'épaule en signe d'amitié. C'est malheureusement souvent ainsi qu'il est traité.

Lorsqu'il réalise **48 Heures**, Walter Hill travaille au contraire à accentuer la fracture entre ses deux personnages, dans une relation qui ne sera jamais, même lors de la dernière scène du film, une franche camaraderie. Dans **48 Heures**, et contrairement aux autres *buddy movies* dont il est pourtant le modèle fondateur, les contraires (le noir/le raciste, le bavard/le taciturne, le débrouillard/le brutal, le truand/le policier) ne s'attirent pas, ils sont le moteur d'une tension toujours présente qui s'exprime par l'action (la violente bagarre aux poings qui oppose Cates et Hammond). Walter Hill a une vision presque antinomique du *buddy movie*, fondée sur l'inimitié des personnages qui devient le moteur du film d'action comme genre du duel. Cette démarche est peu suivie dans le genre, si ce n'est par Clint Eastwood qui, dans **L'Epreuve de force** ou **La Relève**, réduit la part comique du duo mal assorti (le policier/l'arnaqueuse ; le jeune/le vieux) au profit d'une tension constante.

²³⁸ L'adjonction d'un troisième larron (personnage strictement comique qui, à l'inverse de Murtaugh, ne participera jamais aux scènes d'action) au duo est annoncée dans le second film par une scène où Riggs regarde un film des Trois Stooges à la télévision.



Figure 209 - Le Pirate

Figure 210 - Les 3 Mousquetaires

Figure 211 - West Side Story

La dimension physique et chorégraphique du cinéma d'action le rapproche du burlesque mais aussi bien sûr de la comédie musicale. Les passerelles entre ces deux genres, ou plutôt ces deux formes d'expression plastique toutes deux mues par le mode de l'action, sont nombreuses.

Lors du ballet onirique du **Pirate** de Minnelli, Gene Kelly jongle avec une lance sur fond d'explosions, comme un combattant de film d'arts martiaux. Dans **Les Sept femmes de Barbe-Rousse** (Stanley Donen, 1954), afin d'obtenir les faveurs des jolies filles du village, les frères Pontipee affrontent leurs galants à deux reprises, d'abord dans une longue démonstration de danses acrobatiques (selon les codes de la comédie musicale) puis dans un pugilat général, toujours gracieux mais cette fois-ci authentiquement violent, séquence d'action plus traditionnelle. Comme ce sera le cas plus tard dans **West Side Story**, les gestes de la danse et ceux du combat chorégraphié se confondent et s'enchaînent naturellement dans un même mouvement spectaculaire. Dans **Les Trois Mousquetaires** (1948) puis **Scaramouche** (1952), George Sidney emploie des danseurs (Gene Kelly en D'Artagnan, Mel Ferrer en de Maynes) dans des scènes d'escrime, effaçant la frontière déjà floue entre scène d'action et ballet. La principale distinction entre comédie musicale et film d'action n'est pas d'ordre structurelle (les fragments narratifs et le spectaculaire chorégraphique y dialoguent de façon semblable, l'un exprimant l'autre de façon métaphorique), mais dans l'efficacité des actions : dans la danse, les gestes sont comme suspendus, les coups ne portent pas mais se prolongent en arabesques athlétiques, contrairement à la brutalité fonctionnelle dont fait souvent preuve le film d'action. Les contre-exemples à cette remarque sont néanmoins nombreux, à commencer par les films d'action à tendances burlesques où à nouveau le mouvement spectaculaire excède sa finalité dans une forme d'exhibition ludique.

Il faut voir enfin dans **West Side Story** les prémices du cinéma d'action contemporain, tant pour sa réinvention constante de la géométrie urbaine à des fins spectaculaires que pour les glissements que Robert Wise et Jérôme Robbins opèrent entre mouvements réalistes et acrobaties. Celles-ci enchaînent elles-mêmes sur des poursuites ou des bagarres dont la dimension chorégraphique renvoie au film d'action. Les scènes d'action,

de violence, sont elles-mêmes dansées. Les mouvements brusques et saccadés des danseurs de **West Side Story** expriment la pression familiale et sociale qui pèse sur eux, une fatalité qu'ils tentent de briser par des actes de violence physique. Sur ce point, la chanson « *Keep Cool* » montre les personnages tenter de contrôler leurs pulsions (qui s'expriment par des bonds et des gestes brusques) dans un espace contraignant (un parking souterrain) au plafond symboliquement très bas. Dans l'optique du cinéma d'action (où l'architecture urbaine est régulièrement présentée comme une prison dont on se libère par un afflux de spectaculaire physique), les chorégraphies du film de Robert Wise évoquent surtout, avec quelque dix ans d'avance, les combats de Bruce Lee dans leur alternance entre contraction et relâchement, rétention d'énergie et explosion de violence. Egaleme nt danseur (il excellait dans les danses de salon, dont il donna plusieurs démonstrations dans les mélodrames sociaux qui composent la première partie de sa carrière), Bruce Lee figeait ainsi régulièrement son corps dans des postures graphiques, semblables en cela à la célèbre posture en Y de **West Side Story**, ralentissant ses mouvements jusqu'à les arrêter au milieu de mouvements très rapides.

Pas plus qu'on ne peut l'associer, au sein des genres spectaculaires, à une seule catégorie sémantique, le film d'action ne se résume pas à une tonalité unique. Ses fictions sont traitées à divers niveaux de comique ou de tragique, parfois au sein d'un même film : ces émotions sont communiquées par le récit et les personnages ou, mieux encore, par les images. La scène d'action, élément central du genre, est par nature une péripétie excessive, et c'est la façon dont la mise en scène se positionne par rapport à cet excès qui détermine sa tonalité. En exagérant l'excès de façon ludique, le film d'action rejoint la comédie absurde ou le burlesque. Lorsque l'accent est mis sur le poids des vies humaines et le danger des situations, le film d'action tend vers une emphase tragique, une tonalité mélodramatique qui s'incarne dans des images de destruction massive et de souffrance physique. Ces tonalités participent à la définition du film d'action mais ne parviennent pas encore à le définir complètement, comme aucune des structures génériques que nous avons rencontrées jusqu'à présent. Le film d'action, ce n'est pas seulement des éléments sémantiques, ni une tonalité, ni un type de récit, et encore moins, comme nous allons le voir, un mode de production économique ou un message politique. Il s'agit plutôt d'une façon de raconter les histoires, de filmer les éléments sémantiques et de faire ressentir les tonalités. Il y a un style de l'action spectaculaire qui est l'élément central de ce cinéma : il intègre les données extérieures qu'il rencontre sans être limité par elles, puis les stylise, abstrait peu à peu son récit et sa représentation du monde.

C. LE GENRE DU FILM D’ACTION CONTEMPORAIN

En réponse à cette diversité, une évidence s’impose pourtant. Il y a un genre du cinéma d’action contemporain qui existe de façon stylistique au travers des diverses sémantiques qu’il traverse. C’est un genre-palimpseste qui nous apparaît finalement pouvoir être défini moins par un type de fiction précis que par la façon dont ces histoires sont racontées et filmées, dont le récit est organisé en de longues plages spectaculaires conçues autour de configurations narratives et plastiques récurrentes. L’action et le spectaculaire apparaissent comme deux des éléments essentiels à la caractérisation du film d’action, même s’il est évident que celui-ci, sous ses formes classiques comme contemporaines, n’est pas le seul dépositaire de telles qualités. Si bien qu’il faut sans doute établir une forme de classification plus précise pour le « cinéma d’action contemporain ».

Les outils de définition d’un genre sont multiples et souvent complémentaires. Reste que nous allons voir en quoi une approche socio-économique nous apparaît réductrice, quand ce n’est pas totalement inappropriée. C’est pourquoi nous lui préférons une approche esthétique : on constate l’omniprésence de grands invariants qui, s’ils peuvent apparaître comme des axes thématiques, sont surtout des principes formels. Par-delà ses nombreuses interactions avec les autres genres et les formes variées de l’audiovisuel contemporain, nous finirons voir dans le « film d’action » une façon d’envisager le cinéma, de raconter les histoires sur le mode du spectaculaire, susceptible donc de s’adapter à d’autres contextes sémantiques que ceux du film d’action urbain ou de la fiction guerrière.

1. Ce que le genre n’est pas

Il faut d’abord nuancer l’abus de langage qui associerait le genre du film d’action et la dénomination économique de *blockbuster*. Si l’on a vu que tout *blockbuster* a une dimension spectaculaire sans pour autant être un film d’action (voir l’exemple fondateur du **Parrain**, premier film à gros budget à avoir été diffusé dans toutes les salles américaines en même temps et à en avoir dégagé des profits historiques)²³⁹, l’inverse est également faux : le film

²³⁹ « Le système de distribution imaginé par [Frank] Yablans [le chef de la distribution de Paramount] changea à jamais le visage de la programmation des films. [...] Il proposa le film à tous les exploitants de toutes les salles, quelle qu’en soit la catégorie [...] à une condition et une seule, payer d’avance. “Cela a été le début de la mentalité du film à grand spectacle [...]” » : Peter Biskind, **Le Nouvel Hollywood**, Paris, Le Cherche midi, trad. 2002, p.174-175.

Les prémisses de cette distribution par saturation sont observées par Joël Augros dès les années soixante, au sujet

d'action ne peut pas être réduit à un simple cadre économique, même si, comme tout genre spectaculaire, il s'accommode particulièrement bien de moyens importants susceptibles de rendre techniquement acceptables les folies physiques et technologiques qui le caractérisent. L'expression *blockbuster* est strictement économique, liée au mode de distribution des films : la distribution par saturation d'un même film dans le plus grand nombre de salles (ce qui accentue son caractère populaire et fédérateur), par opposition à la distribution progressive à l'œuvre durant la période classique où les films connaissaient plusieurs sorties échelonnées dans le temps, de façon concentrique à partir d'une première sortie événementielle dans les grandes salles du centre ville. Dans cette optique économique, le budget promotionnel du film devient lui aussi extrêmement important, afin d'attirer le maximum de spectateurs dans les salles en un laps de temps restreint (en particulier le premier week-end d'exploitation). Observant les évolutions esthétiques du spectaculaire contemporain, nous avons extrapolé un style visuel cohérent qui caractérise une partie – si ce n'est la totalité – des films appartenant à la catégorie des *blockbusters*, une esthétique globale trouve en effet son expression la plus nette dans les films d'action à gros budgets.

Avec le *blockbuster* s'établit une nouvelle esthétique spectaculaire qui dépasse le cadre des films d'action mais s'exprime par excellence en eux. Norme d'abord économique, le *blockbuster* excède le genre du film d'action, tout comme celui-ci trouve également à s'exprimer dans des systèmes économiques moins riches que celui des grands studios et leurs *blockbusters*. Il faut rappeler que, au début des années quatre-vingt, les premiers succès du film d'action sont dus à des producteurs et distributeurs indépendants, de petits budgets qui sauront profiter des mutations économiques et sociales du moment (élargissement du parc de salles, explosion du marché de la vidéo, rajeunissement du public²⁴⁰) pour se rentabiliser et souvent engendrer des suites autrement plus cossues.

En 1984, **Terminator** est produit par les indépendants d'Hemdale Corporation et distribué par Orion, qui produit également **Robocop** en 1987. Les producteurs indépendants Mario Kassar et Andrew Vajna et leur société Carolco connaissent leur premier succès avec **Rambo** et continuent à miser sur le film d'action, rachetant les droits de **Terminator** après la faillite d'Hemdale, de façon à en réaliser une suite, tout comme ils produisent celle de **Rambo**, deux des plus gros succès de la période à ne pas avoir été le fait de grands studios.

de la série des **James Bond** : « *James Bond 004, 115 (milliards)* », *op.cit.*

²⁴⁰ Joël Augros, « *L'Economie des studios hollywoodiens dans les années 80* ». Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op.cit.*, p.31-44.

Carolco s'associe régulièrement aux acteurs Sylvester Stallone (les **Rambo**, **Cliffhanger**) et Arnold Schwarzenegger (**Total Recall**) ou au réalisateur Walter Hill (**Extrême préjudice**, **Johnny Belle gueule** [1989]).

La compagnie Cannon des cousins Menahem Golan et Yoram Globus, si elle ne connaît pas une expansion aussi importante au niveau artistique et financier, exploite la mode des films d'action situés au Viêt Nam, lancée par **Rambo II**, dans la série des **Portés disparus** avec Chuck Norris. Poursuivant dans la fantaisie politisée, Norris et la Cannon collaborent aussi sur **Invasion U.S.A.** ou la série des **Delta Force** (**Delta Force** [Menahem Golan, 1986], **Delta Force 2 : Colombian Connection** [Aaron Norris, 1990]...). Autre filon créé et largement exploité par la Cannon, celui du film de ninja, mettant en scène d'abord Franco Nero (**L'implacable ninja** réalisé par Golan lui-même en 1981), puis le japonais Sho Kosugi (**Ninja 3** [Sam Firstenberg, 1984], **Black Eagle**) et surtout l'Américain Michael Dudikoff (**American Ninja** et sa suite **Le Ninja blanc** [Sam Firstenberg, 1985 et 1987]). C'est au marché de la vidéo que les films de la Cannon doivent très vite leur succès, la compagnie se diversifiant de la production à la distribution²⁴¹.

A la même période, des éditeurs vidéo comme Vestron se lancent à l'inverse dans la production cinématographique, finançant par exemple plusieurs films de Ken Russell (**Gothic**, **Salomé**, **L'Arc-en-ciel** d'après D.H. Lawrence, **Le repaire du ver blanc**, de 1986 à 1989). Parallèlement au cinéma d'action, ces sociétés indépendantes investissent dans des productions de prestige : la Cannon produit **King Lear** de Jean-Luc Godard (1987), **Barfly** de Barbet Schoeder (1987) ou **Love Streams** de John Cassavetes (1984), et Carolco **Les Doors** d'Oliver Stone (1991) et **Chaplin** de Richard Attenborough (1991). Des budgets très importants sont également investis dans des films de genre : les deux ambitieux films de science-fiction de Tobe Hooper **Lifeforce** (1985) et **L'Invasion vient de Mars** (1986) sont produits par la Cannon qui paie également à Sylvester Stallone un salaire record de 13 millions de dollars pour participer au film sur le bras de fer **Over the Top**. Profitant des succès de **Terminator 2**, **Basic Instinct** (Paul Verhoeven, 1992) et **Cliffhanger**, Carolco

²⁴¹ Sur l'histoire rocambolesque de la Cannon, voir Andrew Yule : **An account on the Cannon phenomenon**, London, Sphere Books Limited, 1987. Voir également, l'article de Vincent Ostria : « *Les coups de Cannon. Golan-Globus, producteurs* », **Cahiers du cinéma** n°378, décembre 1985, p.IV-V. On peut également se faire une idée des conditions de tournage souvent approximatifs des séries B d'action des années quatre-vingt en lisant des entretiens avec certains de leurs artisans comme les réalisateurs Joseph Zito (**Portés disparus**, **Le Scorpion rouge** avec Dolph Lundgren en 1989 ; propos recueillis par Alain Charlot et Marc Toullec, **Impact** n°20, avril 1989, p.12-13) ou Sam Firstenberg (propos recueillis par Marc Toullec, **Impact** n°43, février 1993, dossier : « *Action Man* », p.28-39) ou l'acteur martial Richard Norton (*Idem*). Les producteurs Richard Pepin et Joseph Mehri, patrons de la firme PM Entertainment et grand pourvoyeurs de films d'action à destination du marché de la vidéo ou du câble, sont eux interviewés dans **Impact** n°74 (« *Hollywood Knights* », propos recueillis par Damien Granger, juin 1998, p.32-36).

investit de même une somme très importante dans **L'Île aux pirates** et **Showgirls** (Paul Verhoeven, 1995). Au tournant des années quatre-vingt, les compagnies indépendantes qui ont fondé leur succès sur celui du film d'action font preuve de l'ambition commune d'abandonner la logique de série B qui leur avait si bien réussi, ce qui précipite leur chute lorsque leurs coûteuses productions s'avèrent des échecs financiers. La Cannon est déjà au bord de la faillite en 1989, après dix ans d'existence et disparaît réellement en 1994. Orion a des difficultés financières au début des années quatre-vingt-dix et dépose le bilan en 1996, alors que Carolco fait faillite en 1995 (Kassar et Vajna retrouvent néanmoins leurs postes de producteurs le temps des suites de ses succès antérieurs : **Basic Instinct 2** [Michael Caton-Jones, 2006], **Terminator 3**, **Terminator Renaissance** ou la série télévisée **The Sarah Connor Chronicles**, créée en 2008).

Au milieu des années quatre-vingt-dix, l'aventure des nouveaux studios des années quatre-vingt est achevée (à l'exception de New Line et Miramax qui, eux, ont parié sur le succès dans la série B d'horreur) et ce sont les grands studios qui reprennent en main l'économie du film d'action. Les marchés de la vidéo et de la diffusion télévisée continuent néanmoins à être approvisionnés en films d'action à l'ambition et au budget réduits. Ces films apparaissent comme le purgatoire du cinéma d'action, là où se retrouvent, après avoir fait carrière sur grand écran, anciennes vedettes du genre et scénarii déjà datés. Après sa période Cannon, Chuck Norris tente à nouveau de s'imposer au cinéma : **Sidekicks** (Aaron Norris, 1992) s'inspire de **Karaté Kid** (John G. Avildsen, 1984) et il fait équipe avec un chien dans la comédie **Top Dog** (Aaron Norris, 1995). Il s'installe finalement à la télévision en 1993 pour la série **Walker Texas Ranger** où il interprète un justicier rural dans la lignée de son personnage de « Lone Wolf » McQuade (**Œil pour œil**, Steve Carver, 1983). Forte d'une centaine d'épisodes, la série fait de lui l'un des acteurs les mieux payés de la télévision américaine. A partir de 2004, Jean-Claude Van Damme et Wesley Snipes multiplient également, comme Dolph Lundgren un peu avant eux, les films d'action à petit budget tournés dans les pays de l'Est et destinés à une diffusion câblée et à entretenir le marché du DVD. En marge des évolutions récentes du genre, ces acteurs maintiennent dans ce cadre restreint des formes antérieures de film d'action, fantômes de l'héroïsme musclé et militarisé des années quatre-vingt-dix. C'est de la même manière que Lou Gosset Jr. prolonge la série des **Aigle de fer**, lancée par le succès du premier film dans le sillage de **Top Gun**. Une baisse progressive des budgets, un effacement des enjeux tactiques de la guerre froide sur lequel s'est basée la série font qu'en 1995, la sortie du quatrième opus ne se fera qu'en vidéo dans la plupart des pays.

On observe le même cas de figure dans les deux téléfilms **C.A.T. Squad** datant respectivement de 1986 (**Stalking Danger**) et 1988 (**Python Wolf**) et racontant les aventures d'agents spéciaux du gouvernement américain. Les transfuges du cinéma sont cette fois-ci derrière la caméra : les deux épisodes sont écrits par Gerald Petievitch et réalisés par William Friedkin, les duettistes de **Police Fédérale Los Angeles**. Symptomatiquement, la musique annoncée d'Ennio Morricone est en réalité un pot-pourri d'anciens morceaux du compositeur (le thème des héros vient des **Incorruptibles** [Brian De Palma, 1987], plusieurs morceaux d'action sont repris de partitions pour des westerns italiens) : passant au cadre étriqué de la télévision, le film d'action perd ses ambitions visuelles et narratives, compilant littéralement du déjà-vu et, dans ce cas précis, du déjà-entendu. Les intrigues des deux téléfilms reposent de même sur des clichés narratifs ayant largement fait leurs preuves au cinéma : la lutte contre le terrorisme (le premier film capitalise sur la figure réelle de Carlos qui s'en prend ici à des savant travaillant sur le système de défense américain) et la libération des prisonniers de guerre sur le modèle de **Retour vers l'enfer**, **Rambo II** et **Portés Disparus**. La mise en scène de Friedkin se révèle autrement moins dynamique que dans ses films d'action destinés au grand écran et les clichés narratifs (personnages réduits à des fonctions dramatiques, mise en avant d'une idéologie interventionniste...) n'en apparaissent que plus flagrants, mis à nu par l'absence d'enjeux esthétiques susceptibles de les dépasser. Le marché de la vidéo impose à l'esthétique du film d'action un traitement proche de celui des genres classiques par les producteurs de Poverty Row : il les exploite avec peu de moyens, fournissant des versions affaiblies des productions de studio avec des « *acteurs à bon marché en route vers la gloire ou vers l'oubli* »²⁴². A la télévision comme dans un cinéma de genre peu fortuné, « *la standardisation implique la stéréotypie [...]. Moins l'organisation est poussée, plus grande est l'utilisation de stéréotypes, par manque de moyens, par manque de temps et certaines fois par manque de capacités* ».²⁴³

Dans les années deux mille, c'est la firme Nu Image qui réalise une trajectoire semblable à celle de la Cannon. L'Israélien Avi Lerner (qui a d'ailleurs collaboré avec Golan et Globus, par exemple sur les suites d'**American Ninja**) produit tout au long des années quatre-vingt-dix des films d'exploitation suivant les schémas du film d'action militariste (**U.S. Seals** [Yossi Wein, 1999], **Operation Delta Force** [Sam Firstenberg, 1997] et ses quatre suites, **Marines**, [Mark Roper, 2003]), ainsi que quelques films d'horreur, avant d'investir à partir de 2005 dans des productions à forte valeur ajoutée : il s'adjoint les services

²⁴² Jean-Louis Leutrat, *op.cit.*, p.287.

²⁴³ *Idem*, p.291-292.

de réalisateurs de renom (Brian De Palma pour **Le Dahlia noir** [2006] le dramaturge Neil LaBute pour **The Wicker Man** [2006]) et d'acteurs populaires (Nicolas Cage pour **The Wicker Man** et **Bad Lieutenant : escale à La Nouvelle-Orléans** [Werner Herzog, 2009], Al Pacino pour **88 Minutes** [Jon Avnet, 2007], Al Pacino et Robert De Niro pour **La Loi et l'Ordre** [Jon Avnet, 2008] Samuel L. Jackson pour **Cleaner** de Renny Harlin [2007], Sylvester Stallone qui écrit, interprète et réalise **John Rambo**). Déjà, vingt ans plus tôt, c'était Lee Marvin qui trouvait son dernier rôle (proche de celui qu'il interprétait dans **Les Douze Salopards**) dans **Delta Force**. Pour la génération précédente des acteurs hollywoodiens en fin de carrière, c'est l'Italie des années soixante-soixante-dix qui offrait de nombreux rôles dans des films d'action et d'aventure.



Figure 212 - Delta Force

Le film d'action est depuis les années quatre-vingt un des moteurs de l'industrie hollywoodienne. Les *blockbusters* représentent des enjeux financiers importants pour les studios et proposent un large espace d'expérimentations techniques. A l'inverse, les productions à l'usage de la télévision et du marché de la vidéo se concentrent sur des « valeurs sûres » en terme de récit et d'interprétation : le film d'action constitue un fond de commerce rentable car les films s'adressent à un public jeune et fortement consommateur, constituant la clientèle des salles de cinéma autant que des vidéoclubs. On ne peut pas réduire la production de film d'action à l'économie du *blockbuster*, mais nous avons vu comment on assistait au sein de ce type de productions à l'apparition d'une stylistique globale, d'une syntaxe du spectaculaire contemporain, qui transite par le film d'action tout en s'étendant à d'autres genres, y compris ceux du spectaculaire « classique » lorsqu'ils sont adaptés au mode de production moderne (**Gladiator** pour le péplum, **Il faut sauver le soldat Ryan** pour le film de guerre, **L'Enfer du dimanche** ou **Rocky III** et **IV** pour le film de sport). Cette approche englobant ne facilite pas la délimitation d'un corpus précis du film d'action contemporain. La démarche est également rendue délicate par le fait que l'on procède d'ordinaire à sa caractérisation par des notions extérieures au champ du cinéma, issues de l'économie (comme on vient de le voir) ou de la sociologie politique. Pour les tenants de cette

dernière approche, les films d'action contemporains deviennent les témoins et les reflets de l'idéologie dominante du moment de sa production.

Cette approche est déjà présente dans le texte de Yannick Dahan qui parle d'idéologie « *ramboesque* »²⁴⁴ pour désigner les avatars politiques du genre, produits essentiellement de 1984 à 1988, avant que le film d'action s'engage sur des voies plus conceptuelles en particulier sous l'influence de John McTiernan et James Cameron. D'autres ouvrages dont les titres parlent d'eux-mêmes approfondissent cette vision : **Le cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?**²⁴⁵ qui se concentre sur les années quatre-vingt, ou **Hollywood, le Pentagone et Washington: les trois acteurs d'une stratégie globale**²⁴⁶ qui propose une lecture du cinéma à grand spectacle des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix sous l'angle d'interactions signifiantes entre les fictions hollywoodiennes et la situation politique et militaire intérieure et extérieure de l'Amérique²⁴⁷.

Pour Frédéric Gimello-Mesplomb, le cinéma « *reaganien* » ne se limite pas à la production cinématographique des années de présidence de Ronald Reagan et correspond plus largement au cinéma des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix en ce qu'il illustre « *le culte de la réussite économique [...], l'expansion militaire, [...], le retour de l'individualisme, le culte du corps, de la religion et des valeurs fondamentales de la famille* »²⁴⁸, autant de valeurs qui sont celles de la droite américaine au pouvoir durant cette période. Les films d'action hollywoodiens ne sont pas le seul vecteur de ce discours mais leur importance quantitative et leur succès financier feraient d'eux un objet idéologique d'importance. Peuvent être également qualifiés de reaganien le retour du thème de la pastorale durant cette période (**La Rivière** [Mark Rydell, 1984], **Les Saisons du cœur** [Robert Benton, 1985]) ainsi que des films comme **Cocktail** (Roger Donaldson, 1989, où un jeune garçon ambitieux affirme son indépendance dans le monde de la nuit new-yorkais) ou **Liaison fatale** (Adrian Lyne, 1987, où un homme d'affaire coupable d'une aventure extraconjugale tombe dans les griffes d'une

²⁴⁴ Yannick Dahan, *op.cit.*, p. 70.

²⁴⁵ Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op. cit.*

²⁴⁶ Jean-Michel Valantin, *op.cit.*

²⁴⁷ Cette grille de lecture idéologique, dans la lignée des *cultural studies* américaines, se rencontre également par exemple dans Régis Dubois, **Hollywood, cinéma et idéologie** (*op.cit.*), en particulier dans les trois derniers essais (« *De Rocky à Rambo, ou comment on est passé du Nouvel Hollywood au cinéma reaganien* », p.103-118 ; « *Peaux-Rouges, Noirs, Viets, Arabes, aliens et autres mutants : Persistance et interceabilité des stéréotypes de l'Autre dans le cinéma hollywoodien* », p.119-134 ; « *“C'est juste du divertissement !” Questions de réception autour du film 300 de Zack Snyder (2007)* », *op.cit.*).

²⁴⁸ Frédéric Gimello-Mesplomb : « *Avant-propos* ». Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op.cit.*, p.15.

dangereuse psychopathe). Un film reaganien (si tant est que l'on accepte cette catégorie) n'est pas forcément un film d'action et, à l'inverse, tout film d'action n'est pas reaganien.

Le « *culte de la réussite économique* » se traduit dans les films des années quatre-vingt par le développement d'une esthétique « nouveau riche », avec son ironie, son culte publicitaire de la beauté physique et de la réussite matérielle exacerbée. Comme pour faire oublier la représentation réaliste des bas-fonds sales dans les films policiers des années soixante-dix (encore présente par exemple dans **Terminator** où Kyle Reese est téléporté dans une ruelle sombre, au milieu des clochards), les films d'action de la décennie suivante pratiquent une surenchère dans le luxe et le clinquant. C'est le règne des policiers-play-boys qui, en totale contradiction avec les émoluments réels des forces de l'ordre, s'habillent avec des costumes voyants et roulent en voiture de sport (Don Johnson dans la série télévisée **Deux flics à Miami**²⁴⁹, Sylvester Stallone dans **Tango & Cash**, Will Smith dans **Bad Boys**), et la période où Rocky, le boxeur prolétaire s'embourgeoise de façon outrancière (**Rocky III** et **IV**). C'est **Le Flic de Beverly Hills** qui réalise le grand écart entre le film policier urbain « réaliste » et ses formes luxueuses en racontant comment un policier noir de Détroit part mener son enquête dans la capitale du luxe californien. Dans **Hidden**, le matérialisme des années Reagan est utilisé pour caractériser de façon négative l'extraterrestre poursuivi par les deux héros qui est amateur de voitures de luxe et de musique à la mode qu'il écoute le plus fort possible sur son *ghetto blaster*. Comme dans **Invasion Los Angeles** de John Carpenter tourné l'année suivante, l'extraterrestre apparaît comme l'expression d'un capitalisme cynique : « *il voit quelque chose qu'il veut, il le vole. Quelqu'un se met sur son chemin, il le tue* ».



Figure 213 - Top Gun



Figure 214 - Tango & Cash



Figure 215 - Rocky III

²⁴⁹ Dans un article consacré à l'adaptation filmique de **Deux flics à Miami** par Michael Mann (« *Gravité des flux* ». **Panic** n°5, dossier : « *Miami Vice* », octobre-novembre, 2006, p.24), Jean-Baptiste Thoret évoque en ces termes la série et le cinéma populaire des années quatre-vingt : « *une sophistication extrême de la mise en scène, un goût immodéré du design et du kitsch publicitaire (code couleur pour chaque épisode, costumes Armani et paires de mocs pour les héros, etc.). [...] Dès le générique, le ton était donné, façon new look MTV et pop FM en guise de bande-son [...]. Envols de flamants roses au ralenti, travellings sur des limousines rutilantes, batteries*

Lorsque le cinéma d'action des années quatre-vingt semble se faire le porte-parole d'une doctrine politique, il le fait avec une artificialité et un schémastisme très marqués. Le pré-générique de **Police Fédérale Los Angeles** nous montre le héros, assigné à la protection du Président des Etats-Unis, déjouer une tentative d'attentat menée par un Palestinien grimaçant, le visage éclairé par une lumière rouge diabolique qui, décidé à se venger, selon ses propres termes, « *d'Israël et de tous les ennemis de l'Islam* », explose dans le vide avec sa ceinture de dynamite en criant « *Allah Akbar* ». En une brève séquence ironique, William Friedkin résume la façon fortement stéréotypée dont la question politique va être représentée à des fins spectaculaires dans le cinéma d'action contemporain²⁵⁰.

Dans **Aigle de fer**, la situation politique est présentée avec un schémastisme tellement caricatural (et sans doute involontaire) que les outrances agissent au contraire du but recherché, en dépolitisant le propos du film. Le film de propagande militariste devient une comédie adolescente qui marche sur les brisées de **Top Gun** et en rajeunit le héros pour en faire l'exact double diégétique de ses jeunes spectateurs. Mauvais élève d'une école militaire, le fils d'un pilote de l'Air Force décide, lorsque son père est retenu prisonnier d'une nation étrangère, d'organiser sa libération avec l'aide de ses camarades de classe. Le discours politique du film, son inscription dans les schémas du cinéma reaganien apparaît dans un premier temps comme une évidence : le film oppose les Etats-Unis à un pays arabe situé dans le bassin méditerranéen et en relation avec les Soviétiques. Même si le nom de ce pays n'est jamais prononcé, il ne saurait être très loin de la Syrie ou de la Lybie. Lors du bombardement final, la destruction d'une raffinerie de pétrole ne laisse planer aucun doute sur la nature du contentieux politico-économique qui règne entre ce pays et les Etats-Unis. Le regard que porte le film sur les ennemis arabes est ouvertement raciste : ils sont traités de « *macaques* » et se livrent à des pratiques dégradantes comme la torture alors que leurs prisonniers américains restent dignes et imperturbables, comme le colonel Trautman dans **Rambo III**. Le film alterne entre la célébration outrée du pouvoir présidentiel (« *A l'époque de l'Iran, c'était monsieur cacahouète qui était Président. Mais maintenant, le cow-boy qui est à la Maison Blanche va dire à ces dictateurs de merde où est-ce qu'ils peuvent se les carrer leurs missiles ! Pourquoi tu crois qu'on l'appelle Ronald – Rambo – Reagan ?* ») et la critique de la bureaucratie perçue comme un frein aux actions individuelles (l'administration refuse

de bimbos en bikini, coupes de champagne et pluie de dollars [...] ».

²⁵⁰ Par ce pré-générique Friedkin synthétise les stéréotypes du cinéma policier d'action des années quatre-vingt (la ville éclairée en orange par le soleil levant, puis plongée dans la nuit filmée depuis un hélicoptère, le terroriste arabe éliminé par un duo de flics dont l'un se dit déjà « *trop vieux pour ces conneries* » - ce qui deviendra l'expression fétiche de Danny Glover dans **L'Arme fatale** deux ans plus tard) afin de mieux les pervertir par la

d'organiser une mission de sauvetage, ce qui oblige le jeune héros à voler un avion pour régler personnellement la situation). Ce sont pourtant moins les enjeux politiques du film qui surprennent que le recours à des procédés comiques pour les faire accepter du spectateur. Le film juxtapose constamment le sérieux politique et le futile adolescent sans jamais établir une distinction qualitative entre l'un et l'autre. Un adolescent se lance dans une diatribe politique avant de jouer avec une fleur de farces et attrapes. On assiste au procès inique du père du héros et l'on enchaîne sans transition sur une scène de danse et de liesse collective, située lors du bal de fin d'année de l'école américaine. **Aigle de fer** tente d'exprimer la lourdeur de son message politique au travers de la décontraction de ses personnages principaux en superposant crise politique et crise d'adolescence : le jeune héros, symboliquement nommé Masters, est au début du film rejeté de l'académie militaire à laquelle il avait postulé ; en planifiant et en réalisant la mission de sauvetage de son père, il démontre l'ampleur insoupçonnée de ses capacités militaires²⁵¹. Le sous-texte idéologique du film est de déréaliser la guerre en la traitant comme un jeu adolescent, une activité de vacances : Masters s'entraîne sur des simulateurs de vol qui sont semblables à des jeux vidéos (cette confusion volontaire de la guerre et du jeu d'enfant était critiquée par John Badham dans **Wargames**, 1983) et l'attaque aérienne finale est rythmée par la musique rock qui s'échappe de son baladeur. La base militaire où Masters et ses camarades de classe préparent leur mission est filmée comme un terrain de jeu : les enfants détournent les fonctions militaires de leurs parents, piratent les ordinateurs, déclenchent une pagaille sur la base avec quelques pétards et beaucoup d'inventivité, de façon à récupérer les informations dont ils ont besoin pour leur raid. Cappy (Louis Gossett Jr.) est un adulte mais c'est en jouant avec les restes de son repas qu'il met en place le plan de sauvetage.



Figure 216 - Aigle de fer

suite.

²⁵¹ Sur le même modèle, **L'Ecole des héros** (Daniel Petrie Jr., 1991) transpose **Piège de cristal** dans une académie militaire dont les jeunes élèves sont pris en otage par des terroristes. Les cancre feront preuve d'un héroïsme et d'un sens tactique inattendu, gagnant ainsi leurs galons de soldats en devenir. Comme dans **Aigle de fer**, c'est l'acteur Louis Gossett Jr. qui interprète le rôle du mentor sévère mais juste (ici le surveillant général de l'académie).

Le film d'action s'intéresse peu à la réalité et, lorsqu'il le fait, c'est pour mieux la styliser, créer de nouvelles formes à partir d'elle, par exemple en fusionnant de façon improbable film de guerre et comédie adolescente dans **Aigle de fer**. La politique est bien présente dans le film d'action contemporain, mais le discours tenu par les films est souvent aussi stéréotypé que le terroriste de **Police Fédérale Los Angeles**, les tortionnaires russes de **Rambo II** et **III** ou encore la révolte prolétaire sur laquelle s'achève **Rollerball** de John McTiernan (les mêmes artifices se retrouvent dans les fictions de droite et de gauche). Au début de **Rock**, Nicolas Cage désamorce un colis piégé destiné à un camp de réfugiés et explique qu'« *il y a 500 000 Serbes aux E.U. et ils n'aiment pas les Bosniaques* ». Le film de Michael Bay date de 1996, à une époque où le conflit ethnique en ex-Yougoslavie est une référence connue (même de façon très floue) par la majorité des spectateurs. Le film s'inscrit ainsi de façon explicite dans le moment de sa production, mais le caractère limité de la référence (une phrase qui tient de la brève de comptoir) témoigne de sa contingence. La référence au drame bosniaque est une justification fictionnelle et inconséquente apportée au danger que court le héros du film: elle n'exprime rien sur le conflit, ni sur la position des Etats-Unis à son sujet.

Voilà qui amène à nuancer la définition du genre par son contenu politique. Dans le cinéma d'action contemporain, il en est de la politique comme du comique ou d'une chanson à la mode durant le générique de fin d'un *blockbuster* : il s'agit d'éléments sémantiques contingents qui ne sont pas présents dans tous les films et ne peuvent donc pas servir à fonder une définition stable et globale du genre. Les opinions politiques exprimées ou induites par les films d'action définissent moins précisément le genre que la présence de séquences spectaculaires et dynamiques ou que celle de structures visuelles et narratives récurrentes comme la poursuite ou le duel (qui peuvent être appliquées à une fiction politique).

Lorsqu'elle est présente dans les films d'action contemporains, la politique peut prendre plusieurs formes qui ne sont pas toutes pertinentes pour la définition du genre. Le film peut être une fiction « exemplaire » illustrant la mise en pratique d'une doctrine politique. Comme c'est le cas dans la réplique de **Rock** évoquant la guerre en Bosnie, la politique peut aussi être une valeur ajoutée, une marque d'actualité plaquée de façon artificielle à une fiction qui n'en demandait pas tant. De façon plus pertinente, la politique peut aussi inspirer la création de formes esthétiques spectaculaires qui l'expriment de façon métaphorique.

D'un point de vue tant idéologique qu'esthétique, le cinéma d'action contemporain est un cinéma de réaction qui renverse de façon positive la crise de l'action à l'œuvre dans le cinéma moderne et les mutations pessimistes que sa violence non maîtrisée avait imposées au cinéma des années soixante-dix²⁵². Le cinéma spectaculaire des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix s'impose en reprenant certains des archétypes visuels (la représentation géométrique de la ville) et narratifs (le policier adepte de la justice individuelle, le vétéran du Viêt Nam qui cherche sa place dans la société) de la décennie précédente mais les corrige sous l'angle d'un héroïsme renouvelé et d'une maîtrise accrue de sa puissance par le héros²⁵³.

On constate pourtant qu'à la charnière entre les années soixante-dix et quatre-vingt, les premiers héros du cinéma d'action contemporain sont des personnages largement négatifs ou ambigus, et ce alors que, selon Frédéric Gimello-Mesplomb, « *le populisme [du cinéma reaganien] est toujours incarné à l'écran par un homme providentiel, charismatique* »²⁵⁴ : les membres des gangs des **Guerriers de la nuit** se réunissent au centre de New York dans le but de submerger la police et prendre le contrôle de la ville, et le vétéran de **Rambo** retourne contre son pays la violence que celui-ci lui enseignée. Le policier de la route Max Rockatansky se mue en justicier sadique après l'assassinat de sa femme et son bébé (**Mad Max**) et devient une figure légendaire dès la scène introductive de **Mad Max 2**. Snake Plissken, héros malgré lui de **New York 1997** et **Los Angeles 2013**, est l'ennemi public numéro un. Plus avant dans les années quatre-vingt, le héros d'**Invasion Los Angeles** est un chômeur vivant dans un bidonville et ceux de **Runaway Train** deux évadés de prisons. Les surfeurs de **Point Break** sont des nomades en marge de la société qui en critiquent le pouvoir

²⁵² Le passage du cinéma de contestation des années soixante-dix au cinéma plus conservateur des années quatre-vingt est exprimé par exemple dans ce dialogue du film **Under Fire** de Roger Spottiswoode (1983) : « - C'est un ancien du Viêt-Nam. Vous allez le lui reprocher ? - Impossible, nous sommes dans les années quatre-vingt et c'est redevenu à la mode »

²⁵³ Dans son ouvrage consacré à la représentation de la guerre du Viêt Nam au cinéma, Michel Jacquet consacre ainsi un chapitre à ce qu'il appelle « *Le syndrome Rambo : le cinéma contre l'histoire* » (**Nuit américaine sur le Viêt-nam. Le cinéma US et la « sale guerre »**, Parçay-sur-Vienne, Anovi, 2009, p.49-57). Dans une optique d'historien peu réceptif à l'invention fictionnelle dont font preuve certaines de ces œuvres, il constate que, des **Bérets verts** de John Wayne (1968) à **Nous étions soldats** (Randall Wallace, 2002) avec Mel Gibson, « *quelques réalisateurs s'employèrent en effet à « repenser » la guerre, à la réécrire, pour ne pas dire simplement à la refaire. Entre autres fonctions dévolues au cinéma, on lui conféra celle de proposer une compensation aux aléas de l'histoire réelle et de faire en sorte que chacun puisse visualiser – donc authentifier – ce qui n'avait pas eu lieu, en l'occurrence une victoire militaire ou, à tout le moins, une revanche. Entre autres spécificités, la guerre du Viêt-nam présente celle d'avoir suscité un type de films tout à fait particulier que l'on pourrait qualifier de « films du refus »* » (p.49). **Rambo** est un de ces « films du refus » mais sa suite s'inscrit, au même titre que **Retour vers l'enfer** ou **Portés disparus**, dans une autre catégorie, celle des « *films revancheurs* » (p.53) qui proposent au héros de retourner sur le terrain pour livrer un nouveau combat, cette fois-ci forcément victorieux.

Voir également Laurent Tessier : **Le Vietnam, un cinéma de l'apocalypse**, Paris, Condé-sur-Noireau, Le Cerf-Corlet, 2009, en particulier les chapitres IV (« *Gagner pour guérir* », p.137-172) et VI.2 (« *Vietnam Now !* », p.265-286).

en braquant des banques déguisés en hommes politiques. Dans **Assaut** de Carpenter, le héros est un policier mais n'est pourtant jamais représenté comme un symbole de l'ordre établi et doit faire équipe avec un prisonnier. Au début de **Firefox**, le personnage de Clint Eastwood est présenté comme un homme des bois vivant volontairement à l'écart de la civilisation. Il fuit lorsque le gouvernement américain envoie un hélicoptère le chercher (le véhicule est filmé comme une silhouette menaçante : la mise en scène isole en gros plan les pales du rotor et le tube d'approvisionnement en carburant qui évoquent une guillotine tournante et un dangereux éperon), ce qui témoigne de sa méfiance envers le pays qu'il a servi (la scène enchaîne sur un *flash-back* du Viêt Nam où il prend conscience de la violence de ses compatriotes) et qui va à nouveau l'employer. Dans **L'Arme fatale**, Martin Riggs est d'abord présenté comme un antihéros ironique et suicidaire, même si les suites du film lui donneront des atours plus conventionnels. En basant la morale et la valeur des personnages sur leurs seuls actes, le cinéma d'action s'écarte de toute une approche sociopolitique globale au profit d'une vision individuelle et comportementaliste qui repose d'abord sur les interactions des personnages avec leur milieu.



Figure 217 - Firefox

Lorsque l'on observe les actes des héros de films d'action et que l'on se livre à une analyse de leur mise en scène, on constate que la direction politique qui se dégage est bien loin d'un quelconque respect de l'ordre reaganien et correspond plutôt à une forme d'anarchisme : le héros de film d'action est rétif à toutes règles, aux contraintes matérielles ou spatiales.

Les films d'action multiplient les images de chaos et reposent sur un détournement des infrastructures du quotidien. L'immeuble de **Piège de cristal** est réduit en miettes, tout comme le centre de la bourgade de **Rambo**. Des avions sont détournés (**Passager 57**, **Ultime Décision**, **Drop Zone** [John Badham, 1994], **Air Force One** [Wolfgang Petersen, 1997]) et, dans **Runaway Train** puis dans **Speed**, un train, un ascenseur, un bus et un métro commettent des excès de vitesse. Toutes les poursuites, automobiles ou autres, reposent dans le film

²⁵⁴ Frédéric Gimello-Mesplomb : « Avant-propos ». Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op.cit.*, p.18.

d'action sur un irrespect des règles de circulation : chez William Friedkin (**French Connection, Police Fédérale Los Angeles**), les voitures roulent à contre-sens, comme la moto de Trinity dans **Matrix Reloaded**. Dans **12 Rounds**, Danny Fisher (John Cena) provoque de nombreux accidents au volant d'un camion de pompiers volé. Dans **Point Break**, Patrick Swayze et Keanu Reeves font irruption dans le quotidien d'une banlieue pavillonnaire et le perturbent. Dans **Les Guerriers de la nuit, Une journée en enfer** ou **Collatéral** (Michael Mann, 2004), les personnages entrent dans le métro en sautant par-dessus les barrières de contrôle. Dans **Matrix** ou **Collatéral**, le héros vole un téléphone portable à un passant. Les deux héros de **48 Heures** (dont un policier) pénètrent sans autorisation dans un appartement (où ils sont confondus avec des cambrioleurs) puis se battent en pleine rue au point de manquer de se faire arrêter par une patrouille.



Figure 218 - Les Guerriers de la nuit Figure 219 - Invasion Los Angeles Figure 220 - Los Angeles 2013

Le film d'action propose une mise sous tension du réel, jusqu'à son explosion. Rien ne peut y rester stable, entier, tout doit faire l'expérience du chaos, dans une obsession pour les dégâts matériels qui se confond parfois avec la destruction des vies humaines. James Cameron, dans **Terminator 2**, établit néanmoins une distinction entre ces deux pratiques en obligeant son robot à tirer uniquement sur des cibles inanimées, vitres, voitures et autres matériels urbains, plutôt que sur les figurants-policiers. On retrouve des séquences semblables par exemple dans **Predator** où un tir de mitrailleuse dévaste une portion de forêt, dans **Tonnerre de feu** et **Matrix**, lorsqu'un hélicoptère tire sur la façade vitrée d'un immeuble, ou encore dans **Piège de cristal** où Gruber et ses hommes tirent sur des parois de verre afin que les débris blessent les pieds nus de John McClane. Dans **Speed**, une voiture de sport s'écrase contre des containers d'eau, provoquant une explosion liquide inattendue dans un genre qui préfère d'ordinaire les flammes (il s'agit surtout de produire une collision spectaculaire mais inoffensive pour le conducteur du véhicule qui ne sera que mouillé). Plus loin, lorsque le bus heurte un landau, celui-ci se révèle rempli de canettes métalliques vides : à nouveau, le choc est spectaculaire mais autrement moins dangereux que celui évité de peu par Popeye Doyle

qui manquait d'écraser une mère de famille et son bébé dans **French Connection**. A la fin de **L'Arme fatale 2**, ce sont des billets de banque en lambeaux qui tombent du ciel.

La destruction en règle de biens de consommation coûteux ne doit néanmoins pas être considérée comme une critique anarchiste du mode de vie capitaliste mais plutôt comme une exhibition de la richesse du mode de production qui donne naissance à ces films. Stéphane du Mesnildot constate que « chez Donner et en général dans les productions de Joel Silver [...] les immeubles, autoroutes, hélicoptères, voitures, armes, sont à la fois les représentants technologiques et les instruments de production » et que les billets de cent dollars qui pleuvent dans **L'Arme fatale 2** sont « l'argent de la production »²⁵⁵. Le film exhibe sa propre richesse, n'a finalement pas d'autre sujet que lui-même et sa production somptuaire. L'anarchie du film d'action est donc relative, témoigne d'une pulsion de destruction étendue à l'échelle du monde qui ne trouve paradoxalement à s'exprimer qu'au travers des gros moyens qui lui sont régulièrement alloués par le système dont elle met en crise la représentation²⁵⁶.



Figure 221 - L'Arme fatale 2

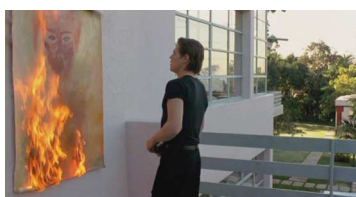


Figure 222 - Police fédérale Los Angeles



Il ne faut pourtant pas croire que l'expansion de la destruction dans le film d'action contemporain soit le fait de héros névrosés qui se délivreraient de leurs pulsions en mettant leur violence naturelle au service de la loi. Ce constat pessimiste qui ressort par exemple de la vision de films des années 70 comme **L'Inspecteur Harry**, **French Connection** ou les **Douze Salopards** (où la guerre ne semble plus pouvoir être gagnée que par des criminels, à la violence et au désordre pathologique) n'a plus cours dans le cinéma des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, puisque même un personnage autodestructeur et suicidaire comme Martin Riggs (qui, au lieu d'empêcher un citoyen de se tuer en sautant d'un immeuble l'accompagne dans sa chute) se range finalement du côté de la justice et des valeurs

²⁵⁵ Stéphane du Mesnildot : « *La décharge (Richard Donner, Lethal Weapon)* ». Nicole Brenez et Sébastien Clergé (dir.), *op.cit.*, p.200.

²⁵⁶ Cette relativisation de la dimension anarchiste du film d'action contemporain au profit de caractéristiques purement stylistiques est faite par James Cameron lui-même qui déclarait, au sujet de la destruction du poste de police par Arnold Schwarzenegger dans le premier film : « *Je suppose que c'est une critique de l'autorité. Pourquoi pas ? C'est aussi un spectacle visuel et dynamique. C'est l'expression extrême du conflit, c'est ce qui rend les choses excitantes.* » (Notre traduction de : « *I suppose it's anti-authoritarian. Why not ? It's also visual, it's dynamic, it's the ultimate extrapolation of conflict, it's what makes thing exciting.* » Sean French, **The**

familiales. Le héros de film d'action se rapproche, on l'a vu, du comique burlesque (par l'usage inconséquent et souvent révolutionnaire qu'ils font de l'espace et des objets qui les entourent) : celui-ci est un personnage positif, apprécié du public mais tenant d'un anarchisme « pur », sans autre finalité que lui-même et les dégâts qu'il entraîne, rétif à l'autorité comme à toute idéologie. Si les actions du héros sont le moyen d'un retour à l'ordre, elles sont aussi dans le cinéma d'action contemporain un vecteur du chaos : tout autant que son adversaire, si ce n'est plus, le héros est un destructeur pour lequel la finalité de ses actions a plus d'importance que leurs conséquences humaines et matérielles. On ne compte plus, dans les films d'action à caractère policier, les scènes où le héros est convoqué chez son supérieur qui lui reproche les diverses catastrophes qu'il a déclenchées au cours de son enquête, de même que dans **Top Gun** Maverick est régulièrement disputé par ses supérieurs pour avoir frôlé la tour de contrôle avec son avion. Il y a dans les films d'action une jubilation de la destruction : dans **L'Arme fatale 2**, Riggs trépigne de joie devant le spectacle de la maison qui dévale la colline. Dans **Point Break** Bodhi s'attarde après un braquage pour le plaisir d'incendier une station d'essence, et ses complices fuient sans l'attendre. La destruction de la ville est une carharsis pour Rambo. Dans **Police fédérale Los Angeles**, Willem Dafoe brûle ses toiles après les avoir peintes : la destruction elle-même est une œuvre d'art.

Le héros du film d'action incarne l'idéologie dominante autant qu'il s'y oppose. Dans **New York 1997**, Snake Plissken sauve (malgré lui) le Président des Etats-Unis mais se venge en ridiculisant ce dernier lors de son discours télévisé. A la fin de **Rambo II**, Rambo se retourne contre les agents du F.B.I. dont les ambitions politiques ont mis en péril les enjeux humains de la mission (dans le film d'action, ceux-ci sont présentés comme plus importants que toute idéologie globale). Dans **La Mort dans la peau**, Jason Bourne se cache de ses poursuivants au milieu d'un rassemblement anticapitaliste. Les services secrets ne peuvent repérer le héros au milieu de la foule des manifestants qui, sans le savoir, partagent avec l'espion en fuite un semblable refus des règles édictées par le pouvoir en place. Le personnage de Bourne a une place à part dans le cinéma d'action contemporain en ce que ses principaux maîtres d'œuvre revendiquent une inscription politique mais du côté démocrate : le réalisateur Paul Greengrass est également l'auteur de **Bloody Sunday** sur le conflit en Irlande du Nord ou de **Vol 93** (2006) sur les attentats du 11 Septembre, alors que le scénariste Tony Gilroy a réalisé **Michael Clayton** (2007) film dossier dénonçant les fraudes de l'industrie agroalimentaire. Entraîné pour servir de machine à tuer au gouvernement américain, Bourne

Terminator, BFI modern classics, London, British film institute, 1996, p.9).

se retourne finalement contre ses commanditaires. L'amnésie du personnage correspond à la façon dont les crimes politiques auxquels il a participé au nom de son gouvernement ont été effacés de l'histoire officielle, et les trois films illustrent sa prise de conscience et sa volonté de rétablir la vérité sur ces pratiques. Ce faisant, Bourne s'impose comme une figure contestataire²⁵⁷ qui cherche à expier les crimes qu'il a commis en renversant le système. La série renverse les présupposés réactionnaires du cinéma d'action contemporain tout en en conservant ses principes esthétiques et narratifs (la poursuite, la lutte de l'humain et du technologique, la mise en chaos du monde).



Figure 223 - La Mort dans la peau

L'alignement d'une partie des films d'action sur le schéma réactionnaire, patriotique et populiste postulé par l'ouvrage **Le cinéma des années Reagan : un modèle hollywoodien ?** est donc tout relatif²⁵⁸. Le cinéma d'action contemporain connaît plusieurs variations idéologiques et il est par exemple bien difficile de discerner un discours politique cohérent dans la série des aventures de Jack Ryan, adaptée des romans de politique-fiction écrits par Tom Clancy. **A la poursuite d'Octobre Rouge** traite frontalement le contexte de la Guerre Froide et des relations diplomatiques entre les Etats-Unis et l'Union Soviétique, au travers de la défection d'un sous-marin nucléaire russe vers l'Amérique. L'approche choisie par le

²⁵⁷ L'interprète de Jason Bourne, Matt Damon a d'ailleurs tenu à opposer son personnage, proche d'une sensibilité de gauche, à celui de James Bond qu'il qualifie, dans un entretien au journal **Miami Herald**, de « repoussant. C'est un impérialiste misogyne et sociopathe qui déambule en couchant avec des femmes, en descendant des Martinis et en tuant des gens. » Propos repris par exemple sur le blog **The HMSS Weblog** le 1^{er} février 2009 : <http://hmssweblog.wordpress.com/2009/02/01/matt-damon-disses-007/>

²⁵⁸ Ce qui n'est pas contradictoire avec les sympathies républicaines revendiquées par la plupart des stars du genre. Arnold Schwarzenegger fut de 1990 à 1993 à la tête de la commission des sports du président George Bush. Chuck Norris explique que « *bien que certains critiques ne soient pas très chauds envers mon engagement pro-américain, les lettres que m'adresse le public me prouvent que beaucoup de gens pensent comme moi : il est temps pour l'Amérique de relever la tête.* » (propos recueillis par Hélène Merrick, **La revue du cinéma** n°438, mai 1988, p.62).

Interviewé en 1985, au moment de la prise d'otage du vol 847 de la TWA, Sylvester Stallone dit qu'il « *aimerai[t] qu'il y ait des négociations, que les otages soient récupérés de façon sûre. Mais dès leur retour, il faudrait que ce soit un vrai « jeu de quilles ». Quelqu'un doit payer. Il devrait y avoir une riposte puissante et consistante du gouvernement américain. Une action punitive...* » A la question « *Êtes-vous républicain* », il répond alors : « *J'hésite. Je pense que les Etats-Unis devraient davantage employer la force, que les discours sont de pauvres substituts à l'action.* » (« *Cobra crache son venin* », *op.cit.*, p.26).

James Cameron, au contraire, n'a jamais caché ses sympathies de gauche, comme en témoigne sa critique de la guerre du Golfe dans l'entretien qu'il avait accordé, à la sortie de **Terminator 2** à la revue **Le Cinéphage** (*op.cit.*).

réalisateur John McTiernan s'écarte en fait de toute politique partisane. Dans les scènes opposant l'ambassadeur américain à son homologue russe, McTiernan souligne le ridicule des deux diplomates jouant à se cacher une vérité déjà connue de tous. Mieux, McTiernan fait de Jack Ryan, le héros américain interprété par Alec Baldwin un adjuvant pour l'aristocratie militaire russe Marco Ramius (Sean Connery) qui, à la fin du film, pénètre avec son sous-marin dans l'estuaire du Maine, tel un descendant de Christophe Colomb découvrant le Nouveau Monde : une image de la réconciliation entre les deux puissances. **Jeux de guerre** (Philip Noyce, 1992) envoie Jack Ryan (Harrison Ford remplace Alec Baldwin dans le rôle) en Irlande où il se lance dans une lutte contre l'IRA, affirmant sans ambiguïté possible le soutien des forces américaines au gouvernement anglais²⁵⁹. Poursuivant sur la voie de l'interventionnisme, **Danger immédiat** (Philip Noyce, 1994) montre Ryan participer, sur ordre du Président des Etats-Unis à la mise hors d'état de nuire musclée d'un trafiquant de drogue colombien. Mais dans un second temps, le discours politique du film se renverse dans une mise en cause des institutions politiques américaines qui sont, jusqu'au Président lui-même, dénoncées comme corrompues et mensongères, mettant volontairement en danger la vie de leurs subalternes et de civils pour leur profit personnel. Le film critique les hommes politiques mais ne remet pas en cause la Nation Américaine, l'Etat comme idéal de Justice tel que l'incarne Jack Ryan (et son interprète Harrison Ford qui véhicule l'image d'un héros américain positif au travers de ses rôles antérieurs d'Indiana Jones ou Han Solo) : dans la séquence finale, Ryan se rend dans le bureau du Président et le met en accusation au nom du peuple américain, célébrant par là l'existence d'un contre-pouvoir à l'administration (au-delà du pouvoir symbolique du peuple, il s'agit de la commission d'enquête du Sénat devant laquelle Ryan témoigne dans les derniers plans du film). Du point de vue de la sécurité nationale, ces films forment une bien étrange trilogie, certes en phase avec les préoccupations de leur temps (la fin de la Guerre Froide pour l'un, la montée du terrorisme pour le deuxième, le problème des cartels de drogue pour le troisième) mais ne développant en rien un discours idéologique cohérent qui pourrait témoigner en faveur d'une grille de lecture politique du cinéma d'action contemporain : l'humanisme de l'amitié entre les peuples de **A la poursuite d'Octobre Rouge** devient une défense de l'interventionnisme militaire dans **Jeux de guerre**, alors que **Danger immédiat** apparaît comme une critique du pouvoir.

²⁵⁹ A ce sujet, John McTiernan raconte aux **Cahiers du cinéma** n°577, *op.cit.*, les raisons de son refus de réaliser la suite de **A la poursuite d'Octobre Rouge** : « Le problème [du scénario de **Jeux de guerre**] était que L'IRA était vue comme « les méchants ». Alec [Baldwin] et moi sommes d'origine irlandaise. [...] Ni lui ni moi n'éprouvons de sympathie pour l'IRA d'aujourd'hui mais nous avons résisté à la façon trouble dont le sujet – notre héritage – était traité dans le script de **Jeux de guerre**. » (p.22).

L'analyse d'un large corpus permet de mieux distinguer de tels paradoxes, parfois au sein de l'oeuvre d'un même auteur. **L'Aube rouge** de John Milius montre un groupe de jeunes Américains prendre les armes lors de l'invasion de leur pays par les Soviétiques : pour les tenants d'une analyse idéologique, l'occasion est presque trop belle de faire du film un modèle de cinéma reaganien, militariste et « anti-rouge ». Il faut alors rappeler qu'en 1975 le même John Milius nous contait dans **Le Lion et le vent** l'épopée d'un prince marocain prenant les armes pour chasser les Occidentaux (les armées allemandes, françaises et américaines) de la terre de son peuple. John Milius n'a jamais caché dans sa vie et ses films sa fascination pour l'armée et la politique interventionniste du Président Théodore Roosevelt, tout en marquant son intérêt pour des héros qui refusent justement de subir un tel impérialisme colonial, d'origine occidentale (**Le Lion et le vent**) ou Soviétique (**L'Aube rouge**). Il y a un bien un contenu politique à **L'Aube rouge** et aux films d'action de Milius en général, mais il n'est pas forcément celui qu'une vision superficielle en laisse croire, une vision générale de l'œuvre du cinéaste nuancant voire renversant son propos.



Figure 224 - Bad Boys 2

L'ambiguïté du discours politique est à tous les niveaux dans les films d'action, tributaire de la conscience ou de l'inconscience du réalisateur des réalités qu'il filme. Celles-ci peuvent être présentées de façons contradictoires, annulant une fois encore l'idée d'un discours politique organisé du cinéma d'action. Dans **Chasse à l'homme**, John Woo fait preuve d'une grande empathie pour les sans abris de La Nouvelle Orléans, s'attardant sur les visages et les modes de vie, le film d'action opposant par ailleurs un vagabond héroïque à de richissimes ennemis qui tuent les SDF pour le plaisir, dans une variation capitaliste autour des **Chasses du Comte Zaroff** (Ernest B. Schoedsack et Irving Pichel, 1932). Mais à la fin de **Bad Boys 2**, Michael Bay filme une poursuite entre plusieurs véhicules tous terrains qui dévaste un bidonville cubain, cette fois-ci sans la moindre attention pour sa population pauvres²⁶⁰. La mise en scène se fait ici l'adjuvant d'une vision impérialiste du cinéma d'action américain détruisant littéralement les autres modes de vie sur son passage. De la même manière, tout au long de son existence, James Bond suit les évolutions politiques de son

²⁶⁰ Cette scène reprend le début de **Police Story 2** de Jackie Chan (1988).

moment de production, mais sans jamais que les films cessent d'être des films d'action ni ne perdent aucune de leurs caractéristiques formelles. Celles-ci s'adaptent facilement à la contingence des sémantiques politiques qu'elles rencontrent, que la série fasse preuve d'un colonialisme archaïque (la Jamaïque de **James Bond 007 contre Dr. No**) ou critique au contraire la mainmise des pays industrialisés sur les ressources du tiers-monde (le vol de l'eau dans **Quantum of Solace**), qu'elle soutienne la politique interventionniste des Etats-Unis (Bond élimine un trafiquant de drogue mexicain dans **Permis de tuer**) ou au contraire la modère au nom de l'Angleterre (dans **Meurs un autre jour** Bond empêche l'entrée en guerre de l'Amérique contre la Corée du Nord). Divers enjeux politiques et stratégiques sont bien présents en toile de fond de la majorité des épisodes, mais il ne s'agit que d'éléments sémantiques qui ne sont pas suffisamment puissants et réguliers pour participer à la définition du genre.

De façon plus ambiguë quant au discours politique du genre, une séquence d'**Au revoir à jamais** montre des agents corrompus des services secrets américains planifier un attentat terroriste afin de justifier leur mission de « protection » du pays et obtenir ainsi plus de crédits du gouvernement : « *Je vais tuer 4000 personnes. On attribuera ça aux musulmans, naturellement ; et j'obtiendrai mes subventions.* » La révélation de la fausseté de cet attentat annule dans un premier temps une lecture du film comme témoignant des menaces terroristes extérieures aux Etats-Unis. Par contre, le film construit un second discours politique, une critique paranoïaque des dérives du pouvoir et de la menace que font peser certaines agences gouvernementales secrètes sur la population qu'elles sont censées protéger (cette critique est également présente, entre autre, dans **Danger immédiat**, **Ennemi d'État**, **Couvre-feu** [Edward Zwick, 1998] ou **Opération Espadon**). Le flou idéologique du film d'action est accentué par ces fictions à plusieurs niveaux qui témoignent de la méfiance du peuple américain envers ses propres institutions.

L'ouvrage de Jean-Michel Valantin **Hollywood, le Pentagone et Washington: les trois acteurs d'une stratégie globale** propose pour sa part de lire les fictions spectaculaires hollywoodiennes sous l'angle de l'actualité politique qui les inspire. L'auteur développe l'intéressante dénomination de « *cinéma de sécurité nationale* »²⁶¹ pour englober ces films qui mettent en fiction les grandes questions politiques de leur temps, dans un dialogue constant entre ces trois instances que sont la « *grande stratégie* », « *le cinéma* » et « *l'opinion* »

²⁶¹ Jean-Michel Valantin, *op.cit.*, p.6.

publique »²⁶². Ces instances s'alimentant mutuellement, sont le relais l'une de l'autre. Le cinéma peut ainsi agir sur l'opinion publique en présentant de façon positive les acteurs de la stratégie américaine, comme c'est le cas dans **Top Gun** dont Jean-Michel Valantin rappelle que la production a été fortement soutenue par la marine américaine qui prêta à la production pilotes, avions et outils de prise de vue à la seule condition que le décollage et l'atterrissage des avions ainsi que les combats soient filmés au-dessus de la mer afin de bien « *affirmer le caractère « Navy » du film* »²⁶³. Le succès du film dépasse le cadre cinématographique puisqu'il permet à la Navy de redorer son image de marque, allant jusqu'à installer des bureaux de recrutement à la sortie des salles de cinéma. De la même manière que **Top Gun** est « *un film Navy* », **Independance Day** de Roland Emmerich est pour Valantin un « *film Air Force* » puisqu'il fait de l'aviation américaine, menée par le Président lui-même, le dernier rempart du monde contre une invasion extraterrestre²⁶⁴.



Figure 225 - Rambo II



Figure 226 - L'Aube rouge



Figure 227 - Couvre-feu

Dans une autre forme de cette relation triangulaire, le cinéma apparaît comme le moyen d'expression des préoccupations de l'opinion publique au sujet de la stratégie nationale : c'est ainsi qu'avec **Retour vers l'enfer**, **Rambo II** ou **Portés disparus**, le cinéma d'action américain (en retravaillant les codes du film de guerre), se fait le relais de l'intérêt porté par l'opinion au problème des P.O.W. (« Prisoners Of War », prisonniers de guerre) et M.I.A. (« Missing In Action », portés disparus au combat), ces soldats américains qui n'auraient pas fait partie du programme d'échange de prisonniers entre le Viêt Nam et les Etats-Unis à la fin de la guerre, restant parqués dans des camps secrets situés en pleine jungle. Bien que leur existence n'ait jamais été prouvée officiellement, la question des prisonniers de guerre passionne l'opinion tout au long des années quatre-vingt et reste jusqu'aux années quatre-vingt-dix un facteur de tensions diplomatiques entre les deux anciens belligérants. Pour le cinéma, le doute n'est pas permis, les prisonniers subissent des traitements inhumains et, si le gouvernement n'agit pas officiellement, des missions secrètes sont organisées par des

²⁶² *Idem*, p.25.

²⁶³ *Id.*, p.19.

²⁶⁴ *Id.*, p.98.

particuliers (Gene Hackman prenant la tête d'un groupe de mercenaires pour sauver son fils dans **Retour vers l'enfer**) soit par l'armée (**Rambo II, Portés disparus**). Ces films d'action apparaissent comme un relais de l'opinion, une expression d'inquiétudes bien réelles par le biais de la fiction qui propose une représentation simplifiée d'une réalité politique souvent impénétrable : « *Alors que, par définition, l'univers de la sécurité nationale, donc de la coercition d'État, s'assure d'une opacité certaine, il se trouve paradoxalement l'objet d'une mise en lumière permanente [par le cinéma], à laquelle il participe activement* »²⁶⁵. Par le cinéma de sécurité nationale, qui recouvre en partie le corpus du film d'action, l'Etat américain devient un « *spectacle public* »²⁶⁶.

Le cinéma de sécurité nationale est donc pour Jean-Michel Valantin à « *la frontière entre l'histoire de l'appareil de sécurité nationale, la société américaine et la culture des Etats-Unis* »²⁶⁷, tant dans le choix de ses sujets que dans ses moyens de production. Le Pentagone accorde aux tournages une aide logistique qui favorise leur efficacité technologique, mais la refuse parfois : en 1995, **U.S.S. Alabama** de Tony Scott (pourtant réalisateur de **Top Gun**) se voit refuser l'aide de la Navy qui reproche au film son approche critique, imaginant la possibilité du déclenchement d'une guerre nucléaire suite à l'erreur d'appréciation d'un commandant de sous-marin.

Jean-Michel Valantin constate la dimension fictionnelle, quasiment mythologique et fantasmagorique que le cinéma d'action contemporain apporte aux questions de sécurité intérieure et internationale. Le cinéma de sécurité nationale « *est pénétré des grands thèmes qui traversent [le débat stratégique mais] en propose une interprétation par l'image* ».²⁶⁸ « *L'originalité profonde du cinéma américain de sécurité nationale réside dans la mise en spectacle, hautement dramatique, de la vie des institutions de défense et de sécurité, parfois même les plus secrètes. De plus, ces mises en scène, toujours d'une parfaite précision sociologique et politique, articulent cette approche rationnelle à une imagination dramatique et héroïque débridée* ».²⁶⁹ L'auteur pointe là une démarche récurrente du cinéma de fiction hollywoodien, la façon dont les films rendent compte par la fiction de la réalité sociopolitique de leur temps, soit de façon littérale (les films sociaux produits par la Warner durant la crise économique des années trente, les films d'espionnage ou de guerre antinazis réalisés dès 1939), soit métaphorique (les films d'invasion extraterrestre et de monstres géants des années

²⁶⁵ *Id.*, p.162.

²⁶⁶ *Ibidem.*

²⁶⁷ *Idem*, p.8.

²⁶⁸ *Id.*, p.11.

²⁶⁹ *Id.*, p.162.

cinquante comme métaphore de la Guerre Froide et des angoisses liées au nucléaire ; le renouveau du film épique à sujet biblique à la même époque en relation avec la réaffirmation d'une identité culturelle juive suite à la Seconde Guerre mondiale)²⁷⁰. Ces diverses préoccupations extra-cinématographiques s'intègrent, souvent sans les altérer, dans des schémas génériques qui leur préexistent et continueront à exister après eux, couplés à de nouveaux sujets.



Figure 228 - Police fédérale Los Angeles



Figure 229 - True Lies



Figure 230 - Team America

La politique du cinéma hollywoodien, qu'elle soit rooseveltienne ou reaganienne, orientée contre le nucléaire ou pour la Navy, est intégrée dans un système de signification symbolique permanent qui correspond à la dialectique de la standardisation et du renouvellement que l'on sait centrale à ce système de production. La création des films repose sur un échange productif entre des éléments réguliers qui structurent le genre et lui assurent sa pérennité et des éléments contingents qui permettent un renouvellement dans la continuité, l'adaptent à son époque de production et aux attentes du public, revivifiant ainsi une structure qui sans cela serait apparue trop figée. Le cinéma des années quatre-vingt fait régulièrement du Soviétique l'adversaire du héros américain, alors que ce rôle sera occupé, dans les années quatre-vingt-dix par le terroriste, qu'il soit islamiste (**True Lies**, **Couvre-feu**) ou pas (dans **Le Pacificateur** de Mimi Leder, 1997, le terroriste est un père de famille bosniaque traumatisé par la mort de sa famille et qui n'appartient pas à un réseau organisé). Ces variations dans le détail pourraient renvoyer à la production de films antinazis durant la Seconde Guerre mondiale qui accordèrent un nouvel ennemi et une finalité idéologique plus marquée aux genres spectaculaires hollywoodiens, sans pour autant altérer profondément ni durablement leur forme : outre le film de guerre, suivant le déroulement des opérations en Europe ou sur le

²⁷⁰ Dans **La Norme et la marge** (*op.cit.*), Jean-Loup Bourget explique que l'actualité politique est souvent traitée de façon « *allégorique* » par le cinéma hollywoodien qui « *intègre la propagande* » et plus largement le commentaire politique « *dans la trame d'une narration classique* » qui peut être celle du cinéma de genre. Ainsi, **L'Aigle de mers** de Michael Curtiz peut se lire comme « *une peu obscure allégorie : l'Angleterre d'Elizabeth I^{ère} renvoie à celle de George VI, l'Espagne de Philippe II à l'Allemagne nazie, l'Invincible Armada à la Luftwaffe, les galériens aux détenus des camps de concentration, etc.* » (p.234). De même, une lecture idéologique des films antiques des années cinquante est possible, par laquelle l'Amérique interroge son rapport à la puissance impériale (est-elle semblable aux despotes égyptiens ou romains ?) et à la contestation (apporte-t-elle au monde un message de liberté qui actualise celui des Prophètes de l'Ancien Testament ?) (p.57).

front Pacifique, le film d'aventure (**Chasse à l'homme** de Fritz Lang), le film d'espionnage (**Cinquième colonne**, Alfred Hitchcock 1942) et même la comédie (**Arise, My Love** de Mitchell Leisen, 1940 qui débute durant la guerre d'Espagne) trouvent dans la menace de l'Allemagne nazie un nouveau moteur narratif. Sans pour autant réduire la sincérité et la vigueur de cette démonstration de résistance artistique, la façon dont elle adapte son discours à des structures spectaculaires pérennes démontre son caractère contingent autant que l'importance première de celles-ci.

Il convient déjà de noter que, contrairement aux films antinazis, les films d'action des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix « *ne sont pas des films de propagande : ils n'ont pas été commandés par la Maison Blanche ou par le Pentagone à des fins d'éducation des masses* »²⁷¹. Par contre, « *ils sont pénétrés, comme l'ensemble de la société américaine, des préoccupations stratégiques de leur temps, et les interprètent en fonction de leurs grilles de symbolisation et de représentation* »²⁷². Ce sont justement ces « *grilles de symbolisation et de représentation* » qui nous empêchent de conclure à la pertinence d'une analyse du cinéma d'action contemporain sous un angle sociopolitique : les films se basent avant tout sur des structures génériques permanentes, ce qui nous amène à élargir leur analyse au-delà d'une lecture idéologique contingente.

On connaît l'exemple célèbre du **Port de la drogue** de Samuel Fuller (1953) dont le prétexte narratif anticomuniste (un pickpocket dérobe sans le savoir des documents appartenant à des agents soviétiques) est désamorcé par la mise en scène de Samuel Fuller : celui-ci traite avant tout le genre du film noir, abstrait de toute considération extracinématographique au point que le doublage français du film peut évacuer toutes les références politiques (le microfilm dérobé y est associé à une affaire de drogue) sans que cela ne gêne aucunement la récit.

D'une façon semblable, le quatrième film tiré des aventures de Jack Ryan, **La Somme de toutes les peurs** (Phil Alden Robinson, 2000), altère la dimension politique du roman de Tom Clancy sans modifier pour autant ses enjeux dramatiques et spectaculaires. Le film

²⁷¹ Jean-Michel Valantin, *op.cit.*, p.47. Nous avons par contre pu constater que l'esthétique de plusieurs publicités récentes pour le recrutement des soldats (clips de propagandes commandités par les Ministères de la Défense américains aussi bien que français) s'inspirait explicitement de celle des films d'action guerriers contemporains, imagerie technologique et effets de mise en scène immersifs à l'appui. Malgré les apparences, la relation qu'entretiennent ces publicités avec la réalité militaire est l'inverse de celle des films d'action. Pour le film d'action, le conflit guerrier singulier dans lequel s'inscrit la fiction (Viêt-Nam, Afghanistan, Somalie) n'est qu'un point de départ qui est rapidement abstrait au profit d'une création esthétique autonome. Au contraire, ces spots de recrutement prennent appui sur la réalité magnifiée de l'esthétique spectaculaire contemporaine mais leur unique finalité est d'attirer les jeunes recrues dans des zones de combat bien réelles.

²⁷² *Ibidem*.

présente un Jack Ryan rajeuni en la personne de Ben Affleck : l'intrigue est censée se dérouler avant les précédents épisodes, bien qu'elle soit visiblement située dans le monde contemporain. Elle repose sur des enjeux stratégiques qui sont ceux du moment de sa production : l'existence d'une menace terroriste capable de frapper au cœur des Etats-Unis grâce à des armes puissantes issues des débris du bloc soviétiques (thème déjà abordé dans **Le Pacificateur** et **Couvre-feu**). Tourné en 2000, le film voit sa sortie retardée jusqu'en 2002 suite aux attentats du 11 Septembre 2001 afin d'atténuer le caractère référentiel de ses images de destruction urbaine massive. Alors que le livre reposait sur une mise en accusation du terrorisme islamique, la menace n'est plus représentée dans le film par des Palestiniens mais par un groupuscule néonazi européen²⁷³, ce qui corrige la mauvaise image des Musulmans données par Tom Clancy. L'identité du méchant influe sur le commentaire politique que l'on peut faire du film (dénonciation des mouvements néo-fascistes plutôt que de l'extrémisme musulman) mais n'a aucune influence sur les structures génériques et sur l'esthétique du film d'action. Même lorsqu'il accueille des considérations politiques, le film d'action leur reste étranger et ses formes se développent en parallèle de ces données contingentes.

Le cinéma de sécurité nationale permet bien de dresser une cartographie, régulièrement actualisée, des grandes peurs de l'Amérique mais ne peut pas être utilisé comme un outil de définition du genre du film d'action car les situations politiques présentes dans les films changent constamment. Alors que **Delta Force** montre une unité d'élite de l'armée américaine protéger Israël contre de terribles terroristes arabes, **Delta Force 2** oppose Chuck Norris à un trafiquant de drogue colombien. Héritière du cinéma militariste des années quatre-vingt, la série des **En territoire ennemi** propose des récits indépendants qui racontent toujours comment un soldat américain (ou un groupe de soldats) parvient à s'échapper d'une zone hostile dans laquelle il a été abandonné, sur le modèle d'**Aventures en Birmanie** (Raoul Walsh, 1945) ou de **Rambo II**. Le premier film, réalisé par John Moore en 2001, se déroule en ex-Yougoslavie et s'inspire lointainement de l'histoire vraie d'un pilote américain ayant réussi à survivre après que son avion ait été abattu par l'armée serbe²⁷⁴. Destinés au marché du DVD, **En territoire ennemi 2** (James Dodson, 2006)²⁷⁵ et **En territoire ennemi 3 : mission Colombie** (Tim Matheson, 2009), opposent leurs héros à la Corée du Nord puis, une

²⁷³ *Idem*, p.139.

²⁷⁴ La présence de Gene Hackman dans le rôle du commandant qui organise la mission de secours souligne surtout la parenté avec **Retour vers l'enfer** et ses M.I.A.

²⁷⁵ Le titre original de ce film, **Behind Enemy Lines 2 : Axis of Evil**, cite explicitement l'« axe du mal » inventé par les néo-conservateurs américains en 2002 pour désigner, de façon manichéenne, les pays soutenant le terrorisme anti-américains, dont la Corée du Nord. Le film revendique ainsi son association avec ce courant politique dont il met en fiction la doctrine.

fois encore, à des trafiquants colombiens, sans pour autant opérer la moindre variation dans leurs péripéties et leur esthétique. Au-delà des caractérisations politiques des forces en puissance, ce sont les motifs de la survie en milieu hostile et du duel manichéen qui sont récurrents et à partir desquels on peut forger l'identité générique du cinéma d'action contemporain.

La distinction entre le nécessaire et le contingent se pose également lorsque Jean-Michel analyse les films américains et japonais sur la fin du monde et les monstres nucléaires comme un témoignage de l'importance de la question atomique dans le débat international des années cinquante/soixante. Mais les super héros de *comic books* créés à la même période en Amérique et dont la genèse est liée au nucléaire (Spider-Man, Hulk...) continuèrent de stimuler l'imaginaire de leurs lecteurs bien après que cette question eut perdu de son actualité. Lorsque ces personnages sont adaptés au cinéma (dans les films de Sam Raimi ou Ang Lee), il n'est même plus fait mention de leur origine nucléaire²⁷⁶ : l'origine des mutations devient génétique, thématique plus fédératrice en ce début de vingt-et-unième siècle. Du nucléaire aux manipulations génétiques, les héros voient évoluer les données sociopolitiques contenues dans leurs aventures mais conservent néanmoins leurs caractéristiques primordiales, celles-là même sur lesquelles se fondent la pérennité des séries qui leur sont consacrées : le héros se transforme en un surhomme, doté de pouvoirs venus d'ailleurs (dans des *comics* comme **Superman**, **Thor** ou **Wonder Woman**, les dérives de la science ne sont d'ailleurs pas convoquées pour définir les héros qui sont les héritiers de peuples lointains et puissants) qui le placent en marge de la société mais lui permettent de la défendre contre des adversaires à la puissance hors-normes. En bande dessinée comme en cinéma, on voit comment les fictions populaires témoignent d'ambitions plus larges que la transcription des débats stratégiques de leur temps, tout en restant ouverts à l'actualité qui leur permet d'incarner leurs actions héroïques dans un univers en partie référentiel (mais en partie seulement).

Dans **Double détente** de Walter Hill, un policier américain doit faire équipe avec un agent soviétique lors d'une enquête impliquant la mafia russe sur le territoire américain. Ce film est traditionnellement vu comme une expression de la période de la Détente entre les gouvernements américain et soviétique, tant par sa fiction qui réunit des représentants des deux nations autour d'un but commun, que par sa production puisqu'il s'agit du premier film américain à avoir eu l'autorisation de filmer sur la Place Rouge à Moscou, signe d'une réelle

²⁷⁶ Dans son film **Hulk**, Ang Lee conserve l'origine nucléaire de la créature mais y ajoute des éléments génétiques. Dans **L'Incroyable Hulk** de Louis Leterrier, ce sont les seuls rayons Gamma qui, comme dans la bande dessinée de Stan Lee sont à la base de la transformation.

ouverture diplomatique. Mais le film s'inscrit aussi dans la continuité de **48 heures** également réalisé par Walter Hill (qui réunissait un policier raciste à un truand noir) et du sous-genre du *buddy movie*, film d'action fondé sur un duo héroïque mal assorti. L'adjuvant du *buddy movie* peut être aussi bien un Soviétique (**Double Détente**) qu'un noir (**48 heures**), un père de famille au bord de la retraite (**L'Arme fatale**), une femme (**Comme un oiseau sur la branche**) ou même un extraterrestre (**Hidden**). La récurrence de cette structure narrative dans les films d'action n'a donc finalement que peu à voir avec la politique, même si **Double détente** l'applique à une cadre politique référentiel. La présence d'un policier soviétique dans **Double Détente** fait office de commentaire sur la situation politique au moment de la production du film. Elle peut également apparaître comme une des incarnations, contingente et relative, du principe global du duel entre deux personnages principaux antithétiques qui s'unissent finalement contre un ennemi commun.



Figure 231 - Superman 2



Figure 232 - Rocky IV



Figure 233 - Armageddon

Si de nombreux films d'action peuvent se prêter à une analyse idéologique et être considérés comme des témoignages sociologiques de l'état de la « *sécurité nationale* » au moment de leur production, cette approche ne parvient pas à constituer une définition valable et globale du genre. Celui-ci altère et détourne à loisir les données politiques mises à sa disposition, au profit d'une finalité spectaculaire et d'enjeux dramatiques plus larges. Le discours politique des films d'action n'est en rien un élément de définition stylistique du genre : la sémantique politique est présente dans certains films (et traitée à plusieurs niveaux d'explicite et de complexité dans le discours), alors que d'autres films d'action en font l'économie. La notion de « *cinéma de sécurité nationale* » proposée par Jean-Michel Valantin apparaît trop limitée pour définir le cinéma d'action hollywoodien contemporain puisque celui-ci repose sur des enjeux qui dépassent la diversité des lectures politiques. On constate d'ailleurs comment les films d'action issus de cinématographies non-américaines (particulièrement à Hong Kong) ne sont peu ou pas ouverts à une lecture politique mais partagent de nombreux points communs stylistiques avec les films hollywoodiens. Plutôt que de baser notre définition du genre sur des critères extra-cinématographiques, nous préférons

analyser celui-ci en fonction de ses grands invariants qui apparaissent d'autant plus opérants qu'ils sont réguliers. Si elle n'est nullement essentielle au film d'action, l'actualité politique est un des moyens par lequel s'expriment les fondamentaux réguliers du genre, comme le motif du duel, qui sont eux essentiels à sa définition.

Il faut d'abord rapprocher les films entre eux (établir des ressemblances structurelles dans la diversité des films d'action depuis les années quatre-vingt) et ensuite opérer une sorte de décantation mettant à distance les éléments non-récurrents du genre (par exemple la variété des contextes politiques), afin de relativiser l'importance que doit leur donner l'analyste²⁷⁷. Les invariants du film d'action contemporain – en termes d'organisation de l'espace ou de représentation d'une figure héroïque inscrite dans une lutte manichéenne – existent et se développent en marge de leur potentiel contenu politique. On constate, entre **Piège de cristal** et sa suite **58 minutes pour vivre**, une transformation des enjeux dramatiques en vue d'une plus grande politisation, alors que d'un point de vue stylistique, les deux films restent très proches et s'inscrivent à l'évidence dans le genre du film d'action. Dans le premier film, John McTiernan s'était sciemment refusé à offrir une lecture idéologique de son film, révélant à mi-film que le groupe de terroristes qui a pris le contrôle de la tour Nakatomi n'agit pas en fonction de motifs politiques mais mus par un appât du gain strictement apolitique. **58 minutes pour vivre** repose à l'inverse sur une situation politique explicite puisque les terroristes qui prennent le contrôle de l'aéroport de Washington ont pour but d'y libérer un général sud-américain extradé par les Etats-Unis. Contrairement au film de McTiernan, celui de Renny Harlin adopte frontalement une fiction basée sur un des enjeux politiques de son temps, celui des dictatures d'extrême-droite dans plusieurs pays d'Amérique du Sud (Argentine, Chili, Uruguay,...) qui s'achèvent dans les années quatre-vingt. **58 minutes pour vivre** se prête donc à une lecture sous l'angle du « *cinéma de sécurité nationale* », sans pour autant que cela remette en cause son inscription dans le genre et modifie les enjeux stylistiques qu'il reprend de l'apolitique **Piège de cristal**, qui dépassent donc la contingence du contexte politique. Dans **58 minutes pour vivre** comme dans **Piège de cristal**, il est avant tout question de la maîtrise d'un espace clos (un immeuble/un aéroport), du duel à distance

²⁷⁷ Selon le philosophe Jules Vuillemin (**La logique et le monde sensible. Etude sur les théories contemporaines de l'abstraction**, Paris, Flammarion, 1971), au sujet des études mathématiques, « *le véritable problème de l'abstraction est de définir, en termes de la relation primitive entre individus concrets, les conditions dans lesquelles un ensemble de tels individus possède une qualité commune.* » (p.279). L'étude de la ressemblance apparaît alors comme une sorte de pré-abstraction qui permet d'établir une unité dans le divers. Il faut néanmoins toujours faire attention à ne pas s'éloigner de la réalité de son objet d'étude, à effacer par l'abstraction toutes ses caractéristiques ce qui amène Jules Vuillemin à s'interroger : « *les définitions par abstraction sont-elles suffisantes pour fonder la science lorsque cette science a pour objet le monde sensible ?* » (p.53).

entre un groupe d'hommes organisés, dotés d'armes et de matériels technologiques, et un individu seul et imprévisible, en infériorité technique. Les lignes de tension que dessinent les deux films (et leurs suites **Une journée en enfer** et **Die Hard 4 – Retour en Enfer**) sont des données générales (l'un contre le multiple, le primitif contre le technologique, le chaos contre la maîtrise) plutôt que des principes politiques. **Air Force One** de Wolfgang Petersen donne une vision très positive du Président des Etats-Unis (il est interprété par Harrison Ford), capable de mettre à lui seul hors d'état de nuit un commando de terroristes ; ce film est aussi et surtout une énième variation autour du huis-clos de **Piège de cristal**, situé cette fois-ci dans un avion.

Lorsqu'en 1985 et 1986 James Cameron travaille sur les scénarii de **Rambo II** (qui sera en partie réécrit par Sylvester Stallone) et d'**Aliens**, il part d'une même idée : confronter le héros à l'origine même de la menace qu'il affrontait dans le premier film, menace qu'il peut désormais affronter à l'arme lourde dans un cadre qui est ouvertement celui du film de guerre. John Rambo se voit offrir l'occasion de repartir au Viêt Nam alors qu'Ellen Ripley accompagne un commando sur une planète colonisée par les aliens. Deux missions de sauvetage qui obligent les personnages à développer leur aptitude au combat. Sur ce schéma narratif similaire²⁷⁸, les deux films évoquent la guerre du Viêt Nam : le premier de façon frontale, le second de façon métaphorique puisque la désorganisation des *Marines* de l'espace surarmés mais confrontés à un ennemi primitif qui se fond dans son environnement naturel évoque celle des soldats américains face aux Viêt-Congs. Mais, grâce à l'iconographie de la science-fiction, **Aliens** dépolitise le conflit en créant une menace foncièrement non-réaliste, un grouillement organique présenté d'une façon quantitative (contrairement au film de Ridley Scott, les aliens prolifèrent chez Cameron arrivant toujours en surnombre sur les héros), propice à l'exhibition de leur destruction. Dans **Rambo II**, le massacre de ses adversaires par Rambo peut au contraire apparaître comme un commentaire agressif sur une situation politique référentielle, celle de la relation de l'Amérique à la défaite du Viêt Nam. La confrontation des deux films permet d'éclairer la part essentielle de fiction au cœur de **Rambo II** et son inscription première dans le genre du film d'action comme ensemble de principes formels qui ne peuvent être réduits à une lecture idéologique.

Du Soviétique à l'extraterrestre, dans un film d'action, la nature du méchant importe moins que la nécessité pour le héros de le combattre. L'ennemi peut trouver son origine aussi

²⁷⁸ Entre autres points communs, on note aussi que les deux héros sont trahis par leur hiérarchie (Murdock abandonne Rambo dans la jungle et Burke tente de ramener un embryon alien en fraude à la Compagnie) ainsi qu'une séquence de catharsis destructrice rythmée par le bruit des balles (Rambo, aux commandes d'un

bien dans une situation de sécurité nationale (les nombreux Soviétiques qui s'opposent au héros de films d'action des années quatre-vingt) que dans l'univers du film policier (trafiquants de drogue, de fausse monnaie) ou celui de la science-fiction (le cyborg de **Terminator**, l'extraterrestre de **Predator**). Lorsque dans **Rambo II** Sylvester Stallone élimine à la chaîne des militaires soviétiques et vietnamiens, il est possible d'avoir une lecture politique de la séquence, mais on ne peut pas masquer le fait qu'elle s'inscrit dans une forme narrative plus large et ancienne : celle du duel, de l'affrontement manichéen entre le héros et des adversaires présentés comme unilatéralement négatifs (dans la série des **Rambo**, le héros combat d'ailleurs aussi bien la police américaine, les armées soviétiques au Viêt Nam puis en Afghanistan, et enfin l'armée birmane). La récurrence du motif du duel dans l'histoire des fictions humaines, des anciennes mythologies à la littérature populaire jusqu'au cinéma de genre (western, film noir...) amène à penser que la lutte de Rambo contre ses ennemis, filmée de façon volontairement fantaisiste²⁷⁹, ne peut pas être réduite à son sous-texte politique.

Lorsque Rambo élimine en une longue séquence aussi spectaculaire que rythmée les soldats communistes qui le poursuivent, la mise en scène de George Pan Cosmatos révèle d'elle-même l'irréalisme de la situation. Les soldats vietnamiens et russes sont confondus dans une même troupe qui prend l'allure d'un fantasme sur l'« ennemi soviétique » en général, confondant les différentes nationalités sous la forme d'un ennemi unique, d'un ensemble de silhouettes indifférenciées qui, du point de vue de Rambo et du spectateur, sont avant tout un ensemble de cibles mobiles, destinées à être tuées. Par ailleurs, la juxtaposition des mises à morts inventives (les ennemis de Rambo sont étranglés, égorgés, brûlés vifs, transpercés par une flèche...) prend une valeur purement quantitative, s'écartant de toute causalité narrative logique : la séquence tend à valoir pour elle-même, tour de force technique et narratif rythmé par le surgissement régulier de la silhouette létale de Rambo derrière ses adversaires. La séquence ne vaut pas comme commentaire politique mais plutôt comme expansion d'un motif spectaculaire appartenant en propre au cinéma d'action. En se focalisant sur les données spectaculaires, la scène d'action épure jusqu'à l'abstraction le possible contenu politique du film. On pourrait croire que les scènes d'action de **Rambo II** sont politisées car elles mettent en scène la mise à mort violente de soldats soviétiques, au même titre que les combats aériens de **Top Gun** et ceux de nombreux films d'action situés dans le

hélicoptère, rase à la mitrailleuse le camp de prisonniers et Ripley détruisant le nid de la reine).

²⁷⁹ Dans son article « *La réception française de **Rambo II** et **Rocky IV** : et si ces films n'étaient pas des films de propagande ?* » (Frédéric Gimello-Mesplomb [dir.] *cit.*, p.292), Laurent Kasprowicz cite des propos de Sylvester Stallone, très clairs quant à la nature fictionnelle de l'héroïsme de Rambo : « *C'était du pur délire. Il est impossible qu'un homme traverse la jungle infestée de serpents, torse nu sans attraper toutes sortes de*

contexte de la Guerre Froide ou de divers conflits terroristes. C'est en fait le mouvement inverse qu'impose le film d'action aux données stratégiques et politiques qui le traversent : en les traitant sur le mode de l'excès spectaculaire, il les abstrait de leur base réaliste et référentielle, les dépasse par son goût de l'invention fictionnelle et visuelle. Jean-Michel Valantin juge le cinéma de genre à l'aune des notations politiques qui le traversent, alors que nous considérons comme plus pertinent de renverser le problème et d'analyser les discours politiques contingents en fonction de la façon dont ils s'intègrent dans le genre qui les altère et les transfigure.



Figure 234 - Top Gun



Figure 235 - A Armes égales



Figure 236 - La Chute du Faucon noir

Lorsqu'il commente la séquence finale d'**A Armes égales** de Ridley Scott (1997) où un commando de l'armée américaine affronte des soldats libyens, Jean-Michel Valantin constate certaines des transformations qu'impose le film d'action spectaculaire à ses sujets politiques, mais n'en tire pas les conséquences qui s'imposent. Selon l'auteur, « *les choix de mise en scène de Ridley Scott révèlent, inconsciemment, le caractère « fourre-tout », indifférencié, de la doctrine des fameux « Etats voyous » (ou désignés comme tels). Les combats ont lieu non pas entre des soldats libyens clairement identifiés et individualisés, mais contre des silhouettes essentiellement vues en contre-jour, repérables au port du keffieh. Au contraire, les soldats américains sont hyperindividualisés par la mise en scène, et sont plongés dans le cauchemar de la rencontre avec l'Autre, forcément hostile* »²⁸⁰. En réalité Ridley Scott abstrait la représentation de la menace, dans l'optique du duel manichéen propre au film d'action et dans la continuité d'une filmographie qui illustre régulièrement le thème de l'altérité (le monstre d'**Alien**, les robots de **Blade Runner**, les musulmans de **Kingdom of Heaven** [2005] etc.). Les adversaires des soldats américains sont réduits à des silhouettes, des signes esthétiques à la fois déshumanisés et pourtant immédiatement reconnaissables (par leur keffieh), comme les soldats communistes (indistinctement vietnamiens et russes) que Sylvester Stallone tue dans **Rambo II**. Toujours chez Ridley Scott, les rebelles somaliens de

maladies. *Rendez-vous compte qu'il ne s'arrête même pas pour boire !* » (**Washington Post**, 15 Août 1997).

²⁸⁰ Jean-Michel Valantin, *op.cit.*, p.121

La Chute du Faucon noir sont stylisés en une masse de corps noirs indifférenciés²⁸¹. Dans cette stylisation de l'ennemi dans **A Armes égales**, Valantin voit un discours politique sous-jacent, une confusion « *inconsciente* » entre les différents pays arabes présentés en bloc comme ennemis pour l'Amérique. Dans l'optique d'une analyse stylistique du cinéma d'action contemporain, nous préférons voir ici une démarche bien consciente d'épure de la représentation : la séquence d'action repose sur une soustraction de la mention politique au profit d'une création esthétique. L'abstraction visuelle des Libyens d'**A Armes égales** renvoie à la représentation déjà analysée de tout figurant impliqué dans une scène d'action, et ce en dehors du cadre restreint des fictions politiques²⁸². La réduction graphique du figurant entraîne une déshumanisation qui neutralise le commentaire politique, sans influencer sur l'esthétique du film.

La réduction des films d'action à leurs thématiques politiques se heurte assez vite à l'exigence spectaculaire du genre et à ses narrations minimalistes qui ne correspondent en rien à la réalité complexe que les films prennent pour sujet. Parmi les nombreux commentaires suscités par la représentation de la Guerre Froide dans le cinéma d'action américain contemporain, notons d'ailleurs avec Jean-Michel Valantin que les films des années quatre-vingt qui exploitent une menace soviétique le font alors qu'en réalité le délitement du bloc de l'Est est déjà bien avancé²⁸³ et que la menace qu'il représente est toute relative hors du monde de la fiction. À la fin de **Top Gun**, l'escarmouche qui oppose les avions américains aux MiG soviétiques n'est pas reconnue par le gouvernement soviétique. Il en va de même pour la défection du sous-marin à la fin de **A la poursuite d'Octobre Rouge** et le bombardement d'Hanoï dans **Le Vol de l'Intruder**. Ces événements politiques qui ont vu le réchauffement de la Guerre Froide et la victoire du héros américain sont barrés de l'histoire officielle pour mieux appartenir à la fiction cinématographique. Le cinéma d'action américain propose une réalité alternative dans laquelle la politique internationale est traitée sur le mode du fantasme guerrier. L'actualité sociopolitique donne naissance, loin de toute réalité, à des situations improbables quoique situées dans des univers référentiels et marquées par une évidente stylisation visuelle.

²⁸¹ Jean-Michel Valantin constate sur ce dernier film que la façon dont Ridley Scott met l'accent sur le calvaire des soldats américains plutôt que sur l'idéologie qu'ils défendent permet de dépasser le discours politique (« *En insistant sur la solidarité des soldats au feu, la mise en scène dépolitise le propos. La question n'est pas alors de savoir pourquoi ils sont là ni ce qu'ils font, mais comment ils vont rester en vie.* » *Idem*, p.149). C'est plus largement la stylisation technologique de la mise en scène qui abstrait le film de son origine de fait d'arme réel.

²⁸² Voir plus haut, première partie A/ 2.

²⁸³ Jean-Michel Valantin, *op.cit.*, p.50.

Il existe bien une sous-catégorie, nullement limitative, du cinéma d'action contemporain où ses fictions héroïques prennent place dans le cadre référentiel qui est celui de la politique internationale et de la sécurité intérieure des Etats-Unis. De même, les films d'action à mention policière s'inspirent de faits divers (trafics de drogue ou de faux billets) pour mieux mettre en valeur la figure fictionnelle du policier indestructible, tout comme diverses spéculations scientifiques (voyage dans le temps, univers virtuels, développement de l'intelligence artificielle...) inspirent les films d'action situés dans un univers de science-fiction. Dans ces cas de figure, le cinéma fait preuve de sa « *propension naturelle [...] à utiliser ce qui existe dans le monde réel [...] Le cinéma « commente » les jeux vidéos comme il « commente » l'usage intensif des automobiles dans la vie moderne, la chute du Mur de Berlin ou la mode capillaire.* »²⁸⁴ La diversité des objets commentés ne correspond pas toujours à une évolution de l'esthétique ou du récit cinématographique et témoigne plutôt d'une unité dans le multiple, de l'existence de grands invariants qui peuvent servir de base à des discours variés. Barbara Broccoli, la productrice de la série des **James Bond** commente cet état de fait : « *Il ne s'agit pas de films politiques, mais nous voulons que le public sente leur actualité. Nous nous demandons : quels sont les grands problèmes, les grandes questions du monde ? De quoi avons-nous peur ?* »²⁸⁵ Le film d'action apparaît comme un moyen d'exorciser par le biais de la fiction spectaculaire les grandes peurs et interrogations de la société. La mise en relation des films d'action avec l'actualité politique permet également à une série aussi ancienne que celles des **James Bond** de renouveler l'intérêt de son public sans avoir à changer sa « formule » narrative. Celle-ci s'adapte aux différentes situations politiques de la seconde moitié du vingtième siècle qui la traverse sans l'altérer (ou très peu) : le rideau de fer (**Bons baisers de Russie**, Terence Young, 1963), la crise nucléaire (**Opération Tonnerre**), la Détente (**L'espion qui m'aimait**), l'invasion de l'Afghanistan par les Soviétiques (**Tuer n'est pas jouer**, John Glen, 1987), l'émergence de nouvelles puissances économiques en Asie telles que Hong Kong ou la Corée (**Meurs un autre jour**)...

Le recours à des situations politiques est une façon pour les films d'action d'incarner leurs fictions abstraites et conceptuelles dans un cadre référentiel. La référence à l'actualité est réelle mais secondaire par rapport aux grands invariants qui structurent le genre et qui stylisent la représentation de cette réalité.

Cette double structure renvoie à la figure de rhétorique de la métaphore qui crée une analogie entre deux termes, l'un abstrait et l'autre concret. Le contexte politique est le

²⁸⁴ Jean-Michel Frodon, *op.cit.*, p.25.

²⁸⁵ Propos cités par Laurent Bouzereau, *op.cit.*, p.27.

« comparant » concret qui varie selon les films et leur période de production. Les thématiques et l'esthétique globale du cinéma d'action contemporain sont elles le « comparé » abstrait qui existe au-delà de la vision concrète et relative des particularismes politiques de chaque film²⁸⁶. Le général et le particulier se complètent comme l'abstrait et le concret, comme les principes de mise en scène et la fiction dans laquelle ils trouvent à s'incarner le temps d'un film.

Les films d'action sont politiques de façon ponctuelle et contingente, partielle et partiale, transformant en fictions manichéennes des réalités complexes mais dont ils n'ont jamais la volonté de rendre compte de façon objective. Les images spectaculaires du cinéma d'action sont métaphoriques, pas en ce qu'elles contiennent explicitement une métaphore ou une allégorie à décrypter, mais en ce qu'elles renvoient toujours à des ensembles plus larges qu'elles actualisent, et qui sont rendus perceptibles au travers de leur forme contingente. Cette contingence référentielle exprimée par le terme « contemporain » accolé à l'expression « film d'action » afin de composer le syntagme « film d'action contemporain » : contrairement au cinéma spectaculaire classique (celui du western, du mélodrame en costumes ou du film d'exploration), le cinéma d'action contemporain repose très largement sur une représentation du présent. Sa diégèse imite le quotidien du spectateur et le stylise. Les codes visuels et narratifs du spectaculaire sont adaptés à un cadre référentiel contemporain et c'est sur ce point que les films peuvent, comme le postule Jean-Michel Valantin, être perçus comme des témoignages de leur temps. Ces éléments d'actualisation, qu'ils soient politiques, sociaux ou en lien avec la mode esthétique du moment, sont conditionnés par l'existence des formes plus globales du genre. On pourrait avancer que les militaires soviétiques qui torturent Rambo dans **Rambo II** et **III** s'en prennent au héros américain non pas parce que le film est un

²⁸⁶ Voici un cas typique d'inversion entre le comparant et le comparé qui conduit à une décevante réduction du sens d'un film dans une analyse limitée à la seule lecture idéologique : « Dans [les films de super-héros des années deux mille], il semble que le héros, et le spectateur par identification, soit convié à prendre ses responsabilités et à agir. Et dans le contexte post-11 septembre, cet engagement est fortement lié à la politique extérieure des Etats-Unis. La leçon de morale que l'oncle Ben donne à Peter Parker (**Spider-Man**) en est un exemple explicite : « Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités ». L'Amérique, première puissance militaire mondiale, s'y reconnaît sûrement. » (Sébastien Boato, « Du surhomme à Superman. Evolution de la figure du héros dans le film d'action hollywoodien post-moderne », Claude Forest (dir.), *op.cit.*, p.130.).

La maxime du mentor de Peter Parker doit justement sa valeur à sa généralité : elle peut aussi bien s'appliquer dans la fiction fantastique d'un super-héros que dans le quotidien profane du spectateur, ainsi, pourquoi, que sur le terrain militaire de la guerre en Irak et des conséquences des attentats du 11 Septembre. Dire que l'« engagement est fortement lié à la politique extérieure des Etats-Unis » revient au contraire à opérer une réduction de sens contraire au statut de la métaphore. Le langage métaphorique juxtapose deux images pour en créer une troisième, irréductible aux parties qu'elle fusionne. L'œuvre d'art se rapproche de la métaphore en ce qu'on ne peut guère en isoler un seul aspect, sous peine de réduire le champ de l'analyse. C'est ce qui arrive lorsque l'on donne une interprétation univoque d'une phrase polysémique ou que l'on traite le discours idéologique d'un film sans percevoir *en même temps* la façon dont ce discours est inscrit dans une forme esthétique et un cadre fictionnel qui le dépassent et l'altèrent.

commentaire désobligeant et contingent sur la Guerre Froide, mais parce qu'ils sont des méchants de fiction (le terme de « méchant » étant entendu comme un absolu manichéen) et que les méchants agissent toujours ainsi dans les fictions populaires, quelle que soit leur nationalité et leur motivation. La représentation dans ces films est double, tient en même temps du l'archétype et du stéréotype. Un archétype est un modèle invariant car idéal, un type récurrent à valeur symbolique : un des archétypes réactivés par le cinéma d'action contemporain est celui de l'opposant aux actions du héros, le méchant de l'histoire. Un stéréotype est une autre forme de type, autrement plus restreinte puisqu'il s'agit d'une incarnation particulière de l'imaginaire d'un groupe social donné à un moment précis de son histoire. C'est, par exemple, la figure du Soviétique (ou assimilé) menaçant et sadique, dans les films d'action des années quatre-vingt ayant la Guerre Froide pour contexte. Un tel stéréotype suivra les variations de la politique extérieure américaine, devenant par exemple terroriste arabe dans les années quatre-vingt-dix, alors qu'il continue de se rapporter au même archétype qui le contient et le déborde. Les fictions spectaculaires dépassent par excès visuel et simplification narrative les réalités politiques complexes dans lesquelles elles s'inscrivent, si bien que baser une analyse sociopolitique sur de tels archétypes apparaît pour le moins hasardeux.

La limite des approches sociopolitiques du film d'action se trouve dans la façon dont elles sont uniquement basées sur une analyse du comparant référentiel, sans tenir compte de la structure générique qui le sous-tend, et encore moins de l'équilibre productif entre les deux. Lorsqu'il analyse le cinéma de sécurité nationale, Jean-Michel Valantin se base sur le sujet sociétal ou idéologique que le film exprime, mais ne prête pas attention à la façon dont il est mis en scène par les moyens du cinéma, ce qui donne fréquemment lieu à des erreurs d'interprétation (par exemple celle de la fin d'**A Armes égales**). Dans cet ouvrage, le cinéma apparaît comme un moyen plutôt que comme une fin, « coincé » entre les enjeux politiques d'une part et leur réception par la population d'autre part : le cinéma est limité au rôle de passerelle entre les deux et ses possibilités expressives sont, si ce n'est déniées, du moins rarement prises en compte²⁸⁷. Pour Frédéric Gimello-Mesplomb, le cinéma reaganien est une forme de cinéma « *populiste* » dont l'analyse « *repose finalement sur l'observation des caractéristiques narratologiques des films* »²⁸⁸ : là encore, le chercheur se base sur un

²⁸⁷ L'auteur, on l'a vu, a pourtant bien constaté l'articulation dans ces films d'une « *approche rationnelle [et d'une imagination dramatique et héroïque débridée]*. » Jean-Michel Valantin, *op. cit.*, p.162.

²⁸⁸ Frédéric Gimello-Mesplomb : « *Avant-propos* ». Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.), *op.cit.*, p.18.

discours tronqué puisque l'on considère le récit du film (ses personnages et ses thématiques) sans prendre en compte son moyen d'expression (les images spectaculaires et leur mise en scène). Le monde moderne inspire au cinéma des formes esthétiques qui dépassent sa reproduction référentielle par l'usage du spectaculaire visuel. Juger ces formes esthétiques à l'aune du réel qui les a certes inspirées revient à commenter le stéréotype plutôt que l'archétype, à faire du film un simple témoignage et le priver de sa dimension fictionnelle et de son invention esthétique qui propose, par l'image, un discours souvent plus complexe que celui du texte (d'autant plus dans le cas d'un cinéma de genre reposant sur des structures narratives récurrentes et souvent peu développée qui servent de base à des expérimentations esthétiques).

Ce qui se pose finalement ici, c'est la question des relations entre le fond et la forme. Prenant l'exemple d'**Intolérance** de Griffith et de ses montages parallèles, Christian Metz a montré que, même si la démarche formaliste est importante²⁸⁹ et peut à elle seule justifier l'existence d'un film, la forme de ce dernier, les codes cinématographiques qu'il utilise sont liés à un apport extra-cinématographique, extrait de l'idéologie, de la psychologie... Le code utilisé par la mise en scène se déduit du discours tenu par le réalisateur et qui est extra-cinématographique. Il coïncide avec lui dans une forme-sens : « *Si le montage parallèle[...] domine tout le déroulement d'Intolérance, c'est parce que ce principe d'agencement des images [...] convenait mieux que d'autres à la conception anhistorique du fanatisme qui est à la base du film : ainsi, parmi les ressources qu'offrait le code cinématographique, le choix a été imposé par des considérations extra-cinématographiques* »²⁹⁰. De même, pour **Citizen Kane** (Orson Welles, 1941), s'allient « *volonté de puissance du cinéaste (ainsi que de son héros) et exubérance foisonnante, égotiste, ludique de la bande-images, recours tumultueux aux sous-codes cinématographiques les plus divers (qui se voient accumulés dans un même passage du film : montage rapide juste avant plan-séquence, etc.)* »²⁹¹. « *Le système filmique apparaît ainsi – et c'est en quoi il est profondément, intimement mixte – comme le lieu où le cinématographique et l'extra-cinématographique se rencontrent, où ils opèrent une jonction (plus ou moins « heureuse » selon les cas), où chacun se transforme par rapport à l'autre et où tous les deux entrent dans une même forme, où l'un et l'autre donnent lieu à des choix*

²⁸⁹ Si « des schèmes extra-cinématographiques ont pu commander ses choix [Griffith] cinématographiques, [...] il ne faut pas sous-estimer le rôle qu'a dû jouer, dans l'élaboration d'**Intolérance**, ce qu'on pourrait appeler le désir de montage parallèle. (Dans un tout autre registre, mais un peu dans le même sens, Valéry remarquait qu'un poème entier peut naître d'un rythme initialement entrevu, d'une disposition métrique intensément souhaitée). C'est en définitive le problème du « formalisme » qui se trouve ici posé ». Christian Metz, *op.cit.*, p.84.

²⁹⁰ *Idem*, p.83.

corrélatifs. Ce qui est pertinent au système d'Intolérance, ce n'est ni le montage parallèle ni l'idéologie humanitaire, car il n'est aucun endroit (et surtout pas Intolérance) où l'on puisse trouver l'un sans l'autre, le façonnement actif de l'un par l'autre, le point exact – le point unique – où ces deux structures en arrivent, à tous les sens du mot, à « travailler » ensemble. Chaque film est le lieu d'un rendez-vous productif (plus ou moins productif) entre le cinéma et ce qui n'est pas lui : « entre le cinéma et le monde » comme on dit parfois –, mais à condition de désigner comme « monde » un ensemble très divers de figures et de systèmes culturels dont le seul point commun est de ne pas avoir été façonné par le cinéma »²⁹². C'est cette union essentielle du discours extra-cinématographique et des codes esthétiques par lesquels il est exprimé que la plupart des lectures sociopolitiques échouent à traiter de façon équilibrée.

La forme spectaculaire du cinéma d'action contemporain repose sur une exhibition de la richesse de ses outils de production (décors gigantesques, accessoires luxueux, pyrotechnie importante, effets spéciaux coûteux, stars aux cachets record). Si l'on suit la démarche de Metz, pour qui à toute forme esthétique correspond un discours extra-cinématographique, cette débauche de luxe (sur laquelle, on l'a vu, les films portent parfois un regard critique ou du moins légèrement ironique) témoigne d'une évidente volonté de puissance qui s'accorde également avec le culte du héros individuel et la célébration de son corps par la mise en scène. Au sujet des images de destruction massive visibles dans les séquences de poursuite des films d'action, Michel Cieutat explique que cette « “casse” à grande échelle [...] est synonyme de prospérité nationale, manière très arrogante de signaler indirectement que ce ne sont pas les pays socialistes qui peuvent « produire » de pareilles séquences »²⁹³. La mise en valeur des infrastructures militaires dans les films d'action guerriers ne témoigne peut-être pas tant d'une démarche propagandiste (ce qui n'empêche pas le film d'être récupéré par le pouvoir en place : Ronald Reagan avait surnommé « Guerre des étoiles » son programme de défense antimissiles, pour capitaliser sur le succès populaire du film de George Lucas, au grand dam d'ailleurs du cinéaste) que d'une fascination plus générale du genre pour les mécaniques coûteuses et spectaculaires : dans **Top Gun**, les avions guerriers sont magnifiés par la mise en scène au même titre que l'inoffensive moto du héros car il s'agit dans les deux cas de filmer le contrôle de l'individu sur la machine, quelle que soit finalement cette machine.

²⁹¹ *Id.*, p.85.

²⁹² *Id.*, p.83.

²⁹³ Michel Cieutat, article « Poursuite ». **Les Grands thèmes du cinéma américains, Tome 1 : Le Rêve et le cauchemar**, Paris, Les Éditions du Cerf, 1988, p.89.

Ce qui peut apparaître comme idéologique dans le cinéma d'action contemporain, c'est moins la présence contingente et souvent stéréotypée dans les films d'un sujet politique actuel, que le recours pour l'exprimer à des archétypes anciens, à de grands invariants visuels et narratifs. Selon Jean-Michel Valantin, l'efficacité du cinéma de sécurité nationale « *réside dans son enracinement dans les mythes fondateurs, tels que ceux de « Frontière », de la « Cité sur la colline » et de la « Destinée manifeste », composantes fondamentales de l'identité américaine, qui déterminent le rapport politique et militaire des Etats-Unis au reste du monde. Le cinéma de sécurité nationale reprend et interprète les grands mythes américains qui donnent leurs significations aux enjeux stratégiques* »²⁹⁴. Dans le cas du film d'action contemporain, ces grands invariants narratifs sont également ceux du territoire, de l'héroïsme manichéen (Moi contre l'Autre), ainsi que le motif du duel. Ils sont réactivés de films en films, structurant des fictions dont le lien avec la réalité qui les a inspirée n'est parfois que très lointain (l'irréalisme revendiqué de **Rambo II** par rapport à la guerre du Viêt Nam). Ces mythologies (dans le sens politique que leur donne Roland Barthes²⁹⁵) organisent l'imaginaire du spectateur, son rapport au monde et à la société dont il fait partie : par leur caractère de généralité, elles forment une grille de lecture qui trouve à s'appliquer à chaque nouvel événement social ou politique²⁹⁶. L'atemporel donne forme à l'actuel (alors qu'il faudrait forger de nouveaux outils de réflexion pour chaque nouveau cas de figure rencontré), ce qui explique la situation particulière d'un film comme **Rambo III** qui présente les Islamistes afghans comme des héros amis de la liberté (par une prise de position politique explicite, le générique de fin dédie le film au « *vaillant peuple de l'Afghanistan* ») alors que, treize ans plus tard, ces mêmes Afghans seront présentés par l'Amérique comme les instigateurs des attentats du 11 Septembre 2001. La vision improbable que donne le film des Moudjahidines n'est pas seulement due à la naïveté politique de ses auteurs, ni même au fait

²⁹⁴ *Idem*, p.11.

²⁹⁵ Roland Barthes, **Mythologies**, Paris, Éditions du Seuil, 1957, réédition collection Points essais, 2001. Barthes analyse le mythe en sociologue autant qu'en sémiologue. Il développe la catégorie de « *mythe moderne* » afin d'établir une distinction avec les mythologies classiques et l'applique à des objets du quotidien tels que la 2CV ou les combats de catch. Le mythe prend chez lui une coloration sociopolitique : les mythes modernes sont ceux de la petite bourgeoisie dont Barthes dénonce la perception et les idéaux étriqués.

²⁹⁶ Marc Ferro exprime ainsi la différence qu'il observe entre le cinéma d'Abel Gance (et particulièrement son **Napoléon**, 1927) et celui d'Eisenstein : « *Alors qu'Eisenstein s'interroge sur l'Histoire, son fonctionnement, ses modes de représentation, Abel est avant tout un homme de spectacle. Son maître à penser n'est ni Marx, ni Sorel ou Auguste-Comte ; Jean Tulard l'a bien vu au contraire, son idéal, c'est Edmond Rostand* » (Marc Ferro : « *L'Histoire comme spectacle* », **Cinéma et histoire**, nouvelle édition refondue, Paris, Gallimard, 1993, p.170). Eisenstein met l'Histoire en question au travers d'une forme esthétique qui est déduite d'une pensée idéologique (le matérialisme dialectique), alors que Gance l'illustre en fonction d'archétypes issus de la culture populaire. Eisenstein adapte sa mise en scène à son actualité idéologique (il promeut une figure de héros collectif pour rendre compte du processus révolutionnaire). La forme épique travaillée par Gance se prête bien à la description du contexte historique et politique de la Révolution et l'Empire mais n'y correspond pas exactement, n'en est pas

que le gouvernement américain a effectivement financé la révolte afghane contre l'armée soviétique dans les années quatre-vingt avant de voir ces alliés se retourner contre lui. **Rambo III** repose tout simplement, comme les autres films de la série et la majorité des films d'action sur la structure invariante du duel manichéen qui oppose ici Rambo aux Soviétiques : selon cette logique binaire toute personne qui s'oppose à l'armée russe est globalement présentée comme un allié de Rambo. Une vision des choses qui est effectivement impropre à la situation politique précise de la première guerre d'Afghanistan, alors qu'elle apparaît tout à fait valable dans l'imaginaire du cinéma de genre en tant que fiction stylisée mais basée sur un contexte référentiel.

Le cinéma d'action contemporain réactive des schémas mythologiques en les appliquant à l'actualité de sa période de production. Un certain écart se creuse entre les grands invariants visuels et narratifs, porteurs d'un certain imaginaire politique, et les situations concrètes auxquelles ils sont appliqués. Cette distance invite à proposer d'autres lectures des sujets présents dans le film d'action contemporain, en s'attachant moins au discours politique (souvent répétitif et conventionnel puisque toujours basé sur les mêmes grilles de lecture) qu'à l'invention spectaculaire toujours renouvelée de ses expressions visuelles.



Figure 237 - Rocky III

Il y a une polysémie du film d'action qui repose à la fois sur des principes généraux et abstraits et sur leur incarnation relative dans des fictions parfois politiques. Cette polysémie est visible dans l'affrontement entre le boxeur américain Rocky Balboa et le géant russe Ivan Drago (Dolph Lundgren) dans **Rocky IV**. A un premier niveau, ce combat apparaît comme une mise en fiction de la relation conflictuelle entre le bloc de l'Ouest et celui de l'Est (le film prenant finalement le parti de la Détente en montrant le respect mutuel entre les combattants). Cette lecture idéologique est engagée dès le tout premier plan du film qui montre le choc symbolique de deux gants de boxe géants, aux couleurs l'un du drapeau américain et l'autre soviétique. Le combat de boxe situé à Las Vegas qui oppose Drago à Apollo Creed (Carl Weathers) assume également sa dimension politique puisque Creed se déguise en George

Washington et provoque son adversaire soviétique en exhibant la richesse de l'Amérique capitaliste au travers d'un déploiement spectaculaire outrancier. Contre toute attente, le combat s'achève de façon tragique par la mort de Creed et critique la trop grande confiance des Américains dans leur pouvoir et leur économie. A un second niveau, la lutte entre Rocky et Drago est aussi celle de l'homme primitif qui s'entraîne en pleine nature contre la machine, le sportif dopé et entraîné en laboratoire, dont la représentation est déshumanisée par l'usage des filtres colorés et d'une imagerie informatique. Ce combat dépasse la référence au cadre de la Guerre Froide en incarnant un principe récurrente et structurant du genre du film d'action.

L'opposition métaphorique entre l'homme et la machine nous apparaît plus porteuse pour l'analyse et la compréhension du cinéma d'action contemporain que celle, littérale, entre Américain et Soviétique. D'abord parce qu'elle est filée tout au long du film : Paulie, le beau-frère de Rocky se voit offrir un robot à tout faire pour son anniversaire et, sur la bande-son, les sonorités électroniques du compositeur Vince DiCola remplacent pour une fois les fanfares symphoniques de Bill Conti. Lors du combat final, Rocky blesse et désarçonne Drago. Son entraîneur lui lance alors : « *Tu vois qu'il saigne. Ce n'est pas une machine, c'est un être humain* », une réplique qui fait écho au constat formulé par Arnold Schwarzenegger face à l'extraterrestre robotique de **Predator** : « *S'il saigne, on peut le tuer.* » L'opposition homme/machine dépasse le cadre politique et s'impose comme un principe structurant de nombreux autres films d'action : **Terminator** (Sarah Connor et Kyle Reese contre le T-800), **Robocop** (où le combat est intériorisé par Murphy, policier mi-homme mi-machine), **Runaway Train** (les passagers du train contre la mécanique emballée) ou **Predator** (où l'extraterrestre technologique sera battu par le retour au primitif de Dutch). Le cinéma américain des années quatre-vingt fantasme son adversaire soviétique comme une puissance technologique, créatrice de boxeurs robotiques (**Rocky IV**) mais aussi d'avions ultramodernes (**Top Gun**, **Firefox**) et de sous-marins silencieux (**A la poursuite d'Octobre Rouge**), présentés comme autant de menaces pour l'intégrité du territoire américain. Dans **Rambo II** et **III**, les Soviétiques sont également associés à une débauche technologique (hélicoptères géants, tanks), alors que Rambo est placé du côté de l'humain primitif, d'abord en position d'infériorité numérique et matérielle (dans **Rambo** et **Rambo II** il pratique une forme de guérilla proche de celle des indiens du western et, dans **Rambo III** et **John Rambo**, il est associé à de petits groupes de résistants). Il prend ensuite le contrôle de la technologie pour la retourner contre ses adversaires (il pilote un hélicoptère à la fin de **Rambo II** et un tank dans

Rambo III)²⁹⁷. Dans le film d'action la représentation des machines et de la technologie – dans laquelle s'inscrit Drago dans **Rocky IV** – est associée à l'idée de contrôle, de réduction des libertés : c'est l'organisation des machines dans les **Terminator** ou les **Matrix**, les plans des ennemis de McClane dans les **Die Hard**, les manipulations étatiques dans **Ennemi d'État** ou les **Jason Bourne**. Dans **Rocky IV**, ce concept s'incarne dans l'oppression policière de l'état soviétique vers sa population et en particulier sur ses sportifs (Drago est forcé de se doper pour devenir plus fort). A partir d'une inspiration politique contingente (l'opposition des Américains et des Soviétiques), la mise en scène de Stallone travaille les structures récurrentes du film d'action, au point d'inverser la situation : le concept du contrôle machinique du monde (et les images stylisées, géométriques et colorées, qui y sont associées, par exemple l'ides écrans de contrôle sur lesquels s'inscrivent les performances de Drago) est premier et s'incarne le temps du film dans un affrontement politique issu de la Guerre Froide. D'ailleurs, à la fin du film, Drago rejette le système politique qui l'oblige à affronter les boxeurs américains et déclare sa volonté de se battre contre Rocky d'homme à homme, dans un duel personnel qui aura lieu au-delà de toute idéologie.



Figure 238 - Rambo III

Dans **Rocky III**, l'adversaire de Rocky, Clubber Lang (Mister T.) incarne une autre notion récurrente du cinéma d'action contemporain : celle de l'animalité, de la violence primitive qui met en crise l'ordre établi, qui vient provoquer un Rocky amolli par sa vie de champion. Dans le cadre d'une lecture politique du film, Rocky incarne le rêve américain menacé par Clubber qui représente des minorités raciales mal intégrées et revendicatives, une synthèse du noir insoumis et arrogant (ses nombreux bijoux et chaînes en or) et de l'indien (il porte une crête à l'iroquoise). La pression qu'exerce Clubber sur Rocky le déstabilise et le héros perd son premier combat, avant de retrouver l'« œil du tigre », l'énergie animale instinctive des héros du film d'action. Une fois encore, l'adversaire de Rocky ne doit pas être

²⁹⁷ Cette vision de la guerre d'Afghanistan comme lutte technologique, abstraite de ses enjeux politiques, est exprimée par Tony Scott en 1986, lors de la sortie de **Top Gun**, alors qu'il évoque un film (non réalisé) qui doit se dérouler en Afghanistan : « *La guerre d'Afghanistan, [...] pour moi, semble être une guerre entre le passé et l'avenir, puisqu'on a d'un côté les Russes et leur armement ultra-moderne et, de l'autre, les Afghans qui semblent tout droit sorti du moyen-âge.* » (propos recueillis par Adam Eisenberg, **Starfix** n°40, p.66).

uniquement perçu en fonction d'une réalité sociologique qui ferait de lui un cliché raciste symboliquement vaincu par le héros américain (Rocky est lui aussi étranger puisque d'origine italienne, mais il s'est acclimaté à la société américaine et respecte son mode de vie, alors que Clubber le remet en cause). Le film montre aussi Clubber Lang comme un double inversé de Rocky, une image déformée de ce que le boxeur était dans les deux premiers films de la série, avant qu'il ne devienne champion du monde : un *outsider* avec la rage au ventre, mû par un violent désir de vaincre. Ce n'est pas la couleur de peau de Clubber Lang et les minorités qu'il représente qui sont le cœur thématique du film mais la caractérisation du boxeur par son animalité, une valeur que Rocky doit intégrer afin de battre son adversaire : le motif général du duel structure le film et est décliné sous différentes formes qui excèdent le champ du politique.

Lorsque la politique est présente dans les films d'action, elle leur inspire des développements esthétiques éloignés du témoignage sur l'actualité. Le principe récurrent de la lutte entre l'homme et la machine trouve à s'incarner en temps de Guerre Froide dans le boxeur robotique de **Rocky IV** ou dans les véhicules de guerre de **Rambo II** ou **Firefox**. De même, dans certains films d'action, le Viêt-Cong dépasse son statut de référence à une situation historique et politique précise (la guerre du Viêt-Nam), pour devenir un principe de représentation plus général. Dans le cinéma américain, la représentation du Viêt-Cong actualise celle de l'indien du western. Ils correspondent tous deux à un même motif (celui de l'ennemi camouflé opposé à une force armée qui envahit son territoire) et à un même discours politique (une critique politique de l'expansionnisme américain sur son propre territoire puis dans des pays lointains). Cette forme-sens est reprise dans **Sans retour** de Walter Hill où une troupe de gardes nationaux qui suit un entraînement dans les bayous de Louisiane est violemment prise à partie par des Cajuns qui leur refusent l'accès à « leur » territoire. La métaphore politique (réécriture du conflit vietnamien dans le cadre local d'une forêt américaine) est dépassée par le caractère intemporel de la notion de territoire dont Hill donne ici une vision archaïque, moins en phase avec une actualité politique qu'avec un regard porté sur la nature primitive de l'homme. Dans **Rambo**, c'est un soldat américain qui est filmé en suivant les codes de représentation du guérillero vietnamien, un paradoxe renforcé dans **Rambo II** où le héros élimine les Viêt-Cong lancés à sa poursuite avec leurs propres méthodes. De même, les jeunes de **L'Aube rouge** affrontent les soviétiques qui ont envahis les Etats-Unis en se cachant dans les montagnes, comme des rebelles afghans. **Aliens** et **Predator** retravaillent les motifs de l'agression territoriale et de la déroute de militaires bien

équipés face à un agresseur invisible aux méthodes archaïques, mais leur inscription dans le registre de la science-fiction permet l'invention d'un ennemi réellement monstrueux, une menace abstraite. Dans **Ennemi d'État**, alors que Will Smith est poursuivi par les services secrets, Gene Hackman lui propose de retourner les armes de leurs adversaires contre eux : « *Tu ne te bats que pour gagner, comme les Viêt-Congs* ». La posture du Viêt-Cong, en infériorité technique et numérique face à un ennemi maîtrisant les dernières technologies de combat et de communication, devient alors celle de tout héros de film d'action : Robert Clayton Dean dans **Ennemi d'État**, Rambo, mais aussi John McClane ou Jason Bourne n'agissent pas autrement. Les méthodes d'action des Viêt-Congs peuvent s'appliquer à d'autres réalités, même très éloignées de la situation politique qui les a engendrées : la posture propre au Viêt-Cong est devenue une structure générale du genre, un principe graphique (le camouflage) et narratif (prendre l'ennemi à son propre piège) existant pour lui-même dans le cinéma d'action contemporain.

2. De grands invariants

Le dernier acte de **Rambo II** se compose, vingt minutes durant, d'un *crescendo* de scènes d'action dont le rythme ne fléchit qu'avec un épilogue qui correspond à un retour au premier plan du discours idéologique (les revendications du soldat qui veut que « *son pays l'aime autant qu'il l'aime* » se font désormais en pleine lumière et face caméra, loin des ténèbres tourmentées du premier film ; elles en apparaissant d'autant moins convaincantes). L'enchaînement des morceaux de bravoure épure la narration dans un mouvement épique, cristallise le conflit en principes visuels qui ne doivent plus rien ou presque au contexte politique (largement fantasmé) qu'ils traversent. Dans de tels moments, le film d'action vaut pour lui-même, au-delà de la sémantique du genre qu'il occupe (ici le film de guerre) et de l'explicite d'un discours verbal.

Mais revenons sur le contenu des épisodes qui composent ce long final. Rambo élimine, un à un ou par groupes, les membres d'une colonne de militaires vietnamiens et soviétiques : poursuivi par eux, il retourne la situation à son avantage. Il parvient ensuite à grimper à bord d'un hélicoptère ennemi où il se bat avec un géant russe aux muscles hypertrophiés, homme de main de son ennemi Podovsky. Ayant pris le contrôle de l'hélicoptère, Rambo se rend au camp où des soldats américains sont maintenus prisonniers et il les libère après avoir abondamment mitraillé la base ennemie et les figurants qui y étaient en faction. A la sortie du camp, avant de rejoindre la base américaine, Rambo doit enfin affronter Podovsky en combat singulier, par hélicoptères interposés.

Poursuite, duels, destruction massive : sont enchaînées ici les principales situations spectaculaires que s'est approprié le cinéma d'action contemporain et autour desquelles il produit sans fin des variations visuelles. Il s'agit là des grands invariants qui organisent le genre comme autant de structures abstraites que la fiction de chaque film réactualise et incarne. Chacun de ces archétypes est en fait une déclinaison d'un principe encore plus large qui est l'unique enjeu du film d'action sous sa forme la plus restreinte : le duel²⁹⁸.

Car qu'est-ce qu'une poursuite si ce n'est un duel en mouvement où le choc des corps (l'affrontement physique en tant que tel) est retardé par une chorégraphie d'accrochages et d'évitements par lesquels les personnages appliquent leur pensée stratégique sur le monde

²⁹⁸ S'interrogeant sur la récurrence des « duels » amoureux dans la comédie musicale hollywoodienne, Rick Altman (*op.cit.*) constate que « *les structures bplex [...] sont caractéristiques des films de genre d'une façon générale. C'est peut-être en réponse au penchant traditionnel des masses pour les structures duelles que les films de genre opposent régulièrement les valeurs culturelles à des pulsions anticulturelles, et ce à travers un tandem de protagonistes opposés* » (p.353). Genre à vocation populaire, le cinéma d'action ne fonctionne pas

physique qui les entoure ? La poursuite est l'antichambre du duel, tend vers le corps à corps, mais en constitue aussi une variante toute aussi expressive.



Figure 239 - Mad Max 2



Figure 240 – Driven



Figure 241 - Meurs un autre jour

La destruction, la transformation par le héros de son environnement en ruines, apparaît aussi comme une variante du duel, celui de l'individu contre le monde. On a vu comment, au duel « productif » de l'image-action – moyen de passer d'une situation à une situation modifiée par le biais de l'action opposant l'homme à son milieu –, le film d'action contemporain répondait par une représentation quantitative de la destruction : le duel, comme opposition de l'homme à son environnement par le biais du champ/contrechamp, produit alors un spectaculaire inoffensif (puisque non-efficient). Mais d'autres cinéastes comme John McTiernan et William Friedkin, traitent le duel de l'homme et son environnement de façon plus productive. Ils illustrent de façon presque anthropologique, au sein même des formes ultramodernes du film d'action, les enjeux de la survie en milieu hostile par adaptation, à la fois physique et intellectuelle : John McClane dans les étages du *building* de **Piège de cristal** et les rues de New York dans **Une journée en enfer** (où il aurait pu croiser le Popeye Doyle de **French Connection**), Aaron Hallam et L.T. Bonham dans la ville de Portland et ses environs sauvages (**Traqué**), l'analyste de la C.I.A. qui entre en contact avec un marin russe et l'accompagne dans ses aventures (**A la poursuite d'Octobre Rouge**), le poète arabe également enrôlé dans une troupe de guerriers vikings dont il gagnera le respect par son courage au combat (**Le Treizième guerrier**)...

Ces deux derniers exemples nous montrent que si le duel, entre l'individu et son environnement, et entre les individus entre eux, est le plus petit dénominateur commun des fictions du cinéma d'action, il ne se limite pas à une opposition bien tranchée. L'opposition postulée par le duel peut se renforcer au fur et à mesure du film ou au contraire s'estomper : elle produit alors une ambiguïté psychologique (les deux opposés s'attirent et se complètent de façon troublante : **Point Break**, **Volte/Face**...) ou bien elle s'achève, chez McTiernan, par une union positive entre les êtres et les cultures (Américain et Russe dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, Arabe et Viking dans **Le Treizième guerrier**, Blanc et Indien

autrement.

d'Amazonie dans **Medicine Man**). Le sous-genre du *buddy movie*, on l'a vu, commence par opposer ses deux héros pour mieux célébrer leur fusion dans l'action (à la fin de **L'Arme Fatale**, Riggs et Murtaugh tirent sur Joshua, littéralement comme un seul homme, enlacés l'un à l'autre). Dans un film d'action, l'invariant stylistique du duel est donc ouvert à bien des variations.

Il peut être amoureux, à l'image de la scène de ménage cataclysmique qui oppose les tueurs à gage Angelina Jolie et Brad Pitt dans **Mr. & Mrs Smith** (Doug Liman, 2004), des retrouvailles tragiques entre Uma Thurman et David Carradine dans **Kill Bill Volume 2** et, de façon plus subtile (mais en marge du genre), des parades amoureuses des héros de McTiernan dont la tension se déploie dans un érotisme vachard : la scène de sexe de **Thomas Crown** où Catherine Banning (Renée Russo) épuise et humilie son partenaire et surtout du bref échange de coups entre Julie Osborne (Connie Nielsen) et Tom Hardy (John Travolta) dans **Basic**.



Figure 242 – Basic



Figure 243 - Kill Bill vol. 2

C'est encore pour exprimer son goût du duel et des poursuites que le cinéma d'action retravaille des formes issues du sous-genre du film de sport : la boxe dans **Rocky** et **Invincible**, les courses de voiture (**Driven** [Renny Harlin, 2001], **Speed Racer**) ou de moto (**Torque, la route s'enflamme**, Joseph Kahn, 2004). Dans certains cas, l'altérité entre les participants est nuancée, de façon à exprimer les valeurs de respect et d'honneur qui sont celles du sport : **Rocky I, II, V** et **Rocky Balboa**, **Driven** où les concurrents quittent la course pour sauver un pilote accidenté. Dans d'autres films, cette opposition est au contraire renforcée : **Rocky III** et **IV**, **Driven** encore, mais cette fois-ci lors de la poursuite en pleine ville entre les formules 1 de Jimmy Bly (Kip Pardue) et Joe Tanto (Sylvester Stallone). Cette séquence invraisemblable témoigne de la présence du duel dans le cinéma d'action contemporain comme un impératif qui l'emporte sur toute autre exigence.

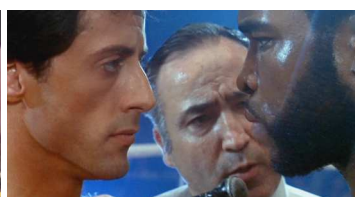


Figure 244 - Rocky III



Figure 245 – Predator



Figure 246 - Aliens, le retour



Figure 247 - Le Seigneur des anneaux

Le duel peut aussi être intellectuel. La poursuite devient un jeu du chat et de la souris mental : le poursuivant et le poursuivi ne se reposent pas uniquement sur la puissance de leur corps ou celle, mécanique, de leurs véhicules, mais tentent intuitivement de prévoir la trajectoire de leur opposant afin de mieux le prendre de cours. Comme une poursuite, le duel intellectuel se fait donc à distance. L'action a alors lieu « entre » des corps et des esprits éloignés mais est toujours traduite à l'écran de façon visuelle et physique, par le biais des gestes des acteurs (on retrouve l'approche behavioriste) et de l'enchaînement dynamique des images. Contre toute attente – et nous prolongerons ce constat²⁹⁹ – le cinéma d'action contemporain n'est pas que physique : la pensée et l'intelligence pratique y jouent un rôle essentiel au point, donc, qu'un type de scènes d'action leur soit dévolu. Ces duels à distance, ce sont par exemple ceux, dans les **Die Hard**, entre McClane et des ennemis qu'il ne rencontre face à face que tardivement (mais dont il a auparavant décimé les hommes de main) ou bien entre Jason Bourne et Robert Clayton Dean (**Ennemi d'État**) et les organisations gouvernementales qui suivent leurs traces. Ce sont aussi des duels intellectuels qui opposent Tommy Lee Jones et Harrison Ford dans **Le Fugitif** ou Alec Baldwin et Sean Connery dans **A la poursuite d'Octobre Rouge** : le premier essaie d'intercepter le second en décryptant chacune de ses actions. Dans ces deux exemples, le duel intellectuel est explicitement un moyen de communiquer puisqu'en analysant le comportement de sa cible le poursuivant conclut à l'innocence de celle-ci, avant même d'avoir pu le rencontrer personnellement.

Dans **Danger immédiat**, on assiste à un duel par ordinateurs interposés entre Jack Ryan et l'agent de la C.I.A. corrompu Robert Ritter. Les enjeux et la figuration de ce duel sont presque abstraits. Situés chacun dans un bureau, reliés par une connexion internet (Ryan pirate l'ordinateur de Ritter pour en extraire des preuves de sa forfaiture) et une ligne téléphonique (Ryan téléphone à Ritter pour détourner son attention), les deux hommes tentent de se prendre mutuellement de vitesse, Ryan essayant de télécharger et d'imprimer les documents compromettants que Ritter efface au même moment de son disque dur. Assis sur leur siège, les personnages sont quasiment immobiles et l'attention du spectateur est dérivée

²⁹⁹ Voir seconde partie, A/ 2.

vers les nombreux écrans d'ordinateurs présents à l'image : l'avancement de la barre des tâches synthétise graphiquement les enjeux de la scène et se retrouve soudain dotée d'une importance dramatique inattendue. Les mouvements de caméra et le rythme du montage alterné, qui varie l'échelle des plans et souligne l'opposition des deux personnages, nous rappellent que nous sommes bien dans le cadre d'une scène d'action, d'une variation plastique autour du motif du duel-poursuite. Ce n'est que dans les derniers instants de la séquence que Ryan se lève soudainement pour sortir de la pièce, suivi par un travelling avant très vif et, ouvrant brutalement la porte de son bureau, se retrouve nez à nez avec Ritter : cet embryon d'affrontement physique n'ira pas plus loin, car c'est au niveau intellectuel, pour le contrôle d'une information immatérielle que se jouait l'opposition des deux hommes. L'évolution des techniques informatiques tend à une dématérialisation des enjeux qui favorise, dans le cinéma technologique très contemporain (de **Matrix** à **Spy Games** et les **Jason Bourne**) ce type de séquences plus intellectuelles que physiquement spectaculaires. Ces affrontements virtuels sont toujours mis en scène de façon physique et s'inscrivent en réalité à la suite des longues traques du western où le chasseur devait étudier les traces laissées par sa proie et en induire sa direction (principe réactivé dans le cinéma d'action par **Rambo**, **Piège de cristal** ou **Traqué**).

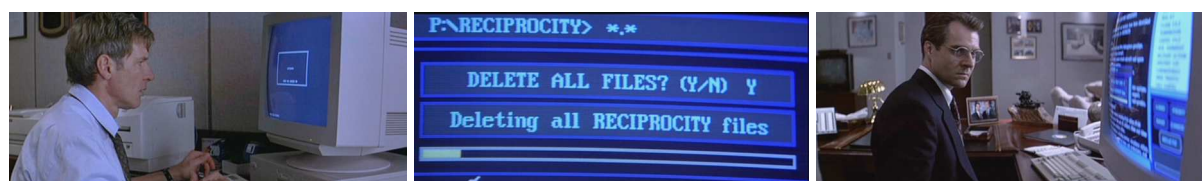


Figure 248 - Danger immédiat

Amoureux, intellectuel, en mouvement et à distance, le duel est d'abord présent dans le film d'action sous sa forme physique la plus brutale, la plus évidente et la plus connue des spectateurs. La séquence de **Rambo II** qui nous a servi d'introduction résume la plupart des figurations possibles du duel dans le film d'action. Duel à mains nues, un contre un, entre deux êtres à la force surhumaine (Rambo et le géant russe). Duel armé et à distance (Rambo et son arc, monté sur les rochers, et le soldat vietnamien et sa mitrailleuse en contrebas ; l'hélicoptère de Rambo contre celui de Podovsky). Duel de l'un (le héros, mis en valeur par la mise en scène) contre le multiple (la masse des figurants qui « font partie du décor ») : celui-ci se déroule soit par surprise (la première partie de la séquence où Rambo surgit derrière ses victimes avant de disparaître) soit de façon plus frontale. Les conséquences de ces duels (multiplication des figurants, explosions...) font elles aussi partie intégrante de l'esthétique du cinéma d'action.



Figure 249 - La Vengeance dans la peau

Le western apparaît comme la référence explicite de ces séquences et l'origine du motif du duel cinématographique. Dans **Rambo II**, le combat entre les deux hélicoptères est donc filmé comme un duel de western, avec de longs plans qui détaillent le décor avant de se rapprocher du visage des combattants pour saisir leur concentration. Le silence de la scène (on entend uniquement le bruit des rotors) se renverse en une brusque explosion de violence, un retour au réflexe primitif de la gâchette la plus rapide. Le montage en champ/contrechamp oppose de façon manichéenne les deux personnages et leurs machines hors de toute dimension idéologique et historique, fournissant ainsi la structure archétypale du duel.



Figure 250 - Rambo II

Par la lisibilité de sa représentation, le duel est pour le cinéma contemporain un moyen de styliser (en vue d'une simplification) les enjeux d'un monde devenu multipolaire, aux interactions complexes et aux contours de plus en plus flous : à la fin, déjà évoquée, d'**Ennemi d'État**, tous les ennemis de Will Smith (mafieux, agents corrompus de la N.S.A.) s'entretuent, libérant d'un seul coup le héros de toutes les menaces qui pesaient sur lui.

Chaque film de la série des **Jason Bourne** met le personnage face à des mystères insolubles, remontant peu à peu le fil de son existence complexe. Mais chaque film lui offre aussi un ennemi à sa mesure qu'il affronte en duel (les agents que la C.I.A. envoie à ses trousses, incarnés respectivement par Clive Owen, Karl Urban et Edgar Ramirez), ce qui permet de clore provisoirement les trois intrigues sur elles-mêmes. Dans un monde ouvert et opaque, le film d'action revient donc au « *duel personnel à la Griffith* »³⁰⁰ comme moyen le plus évident de structurer ses fictions. Le duel permet de rétablir une logique manichéenne qui aboutit à la victoire prévisible du héros : ce n'est que grâce à la fiction du duel, qui cristallise la situation

³⁰⁰ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.53.

en une logique binaire et interdit toute demi-mesure, tout questionnement du résultat obtenu, que Rambo peut symboliquement « gagner » la guerre du Viêt Nam et en un sens réécrire l'Histoire.

A la fin du **Contrat** de John Irvin (1986) – film noir qui bascule dans le film d'action lors d'un dernier acte enchaînant des fusillades sanglantes – le duel se fait contre toute attente entre le policier héros et le procureur qui, des années plus tôt avait détruit sa carrière et sa vie personnelle. Depuis, le procureur est entré en relation avec le crime organisé et on le retrouve finalement en compagnie du mafieux que vient tuer Kaminsky (Arnold Schwarzenegger). Le lieu et moment sont donc idéals pour que le héros se venge en contraignant l'homme de loi corrompu au suicide. L'intrigue du film se clôt donc sur une boucle aussi parfaite qu'artificielle, justifiant la vengeance et la *catharsis* du héros : engagé par un ami pour venger la mort de son fils, Kaminsky trouvera également l'occasion d'avoir son propre *happy end* en se confrontant à son vieil ennemi. De même, à la fin d'**Aigle de fer**, le jeune Masters peut affronter en combat aérien le ministre responsable de l'arrestation de son père, puisque celui-ci est également un pilote chef de l'aviation militaire de son pays. Le dernier acte du **Contrat** illustre parfaitement, au même titre que celui de **Rambo II**, la façon dont s'enchaînent les duels dans un film d'action, dans un double mouvement d'expansion (de plus en plus de cibles) et de réduction (tout tend vers l'élimination du méchant en chef) : Kaminsky commence par tuer son double, le tueur à la solde des mafieux dont il a été l'adjoint durant son infiltration ; puis il fait une descente dans une planque des mafieux où il élimine une horde de figurants de façon totalement non productive d'un point de vue narratif ; il se rend ensuite dans les bureaux des mafieux où il tue, dans l'ordre, les gardes du corps-figurants, le second du chef mafieux puis ce dernier, avant de découvrir la présence du procureur, son véritable adversaire. De duels en duels, le récit se resserre précisément sur l'affrontement symboliquement le plus important. Voilà pourquoi, dans un film d'action, le héros doit toujours, après avoir tué les figurants (quantité matérielle mais négligeable d'un point de vue symbolique) affronter d'abord le premier homme de main du méchant avant d'avoir le privilège de tuer celui-ci. Le *crescendo* repose sur un mouvement d'épure, de passage du multiple au singulier, à l'unique : des hommes de main à leur chef, de la multiplication des aliens et des œufs à leur mère (**Aliens, le retour**), de la prolifération des agents Smith comme un virus (**Matrix Reloaded**) au combat de Néo contre leur original (**Matrix Revolutions**).

Dans les films d'action des années quatre-vingt/quatre-vingt dix, le retour à une pensée binaire correspond paradoxalement à l'apparition de nombreuses forces indépendantes et

incontrôlables sur l'échiquier géopolitique, parallèlement au développement du capitalisme global et des nouvelles technologies de télécommunication. Des menaces potentielles dont les films d'action ne rendront finalement en compte qu'après le 11 Septembre 2001. Entre-temps, le cinéma d'action incarne et stylise la menace, politique ou non, de façon à ce qu'elle soit toujours aisément vaincue par le seul héros. Dans **Double détente**, Walter Hill évoque la fin de la Guerre Froide et la pénétration de la Russie par une économie de marché sauvage et criminelle. Le film ne prend pourtant pas en compte la multiplication des instances de pouvoir qui, entre mafieux, militaires et politiques, a dessiné le nouveau visage de la Russie actuelle. Au contraire, il réunit un héros russe (Arnold Schwarzenegger) et un Américain (Jim Belushi) qu'il met en duel contre un seul nouvel ennemi (un trafiquant de drogue). La logique d'affrontement binaire est renouvelée, même dans le cadre du nouvel horizon diplomatique multipolaire ouvert par le Dégel politique entre les deux blocs.

Dans la série des **Terminator**, le réseau mondial informatique et immatériel Skynet s'incarne dans le robot qui doit tuer Sarah et John Connor. Dans les deux premiers films, détruire le robot revient à avoir vaincu tout le réseau. Mais **Terminator 3** s'achève lui – de façon très rare dans notre corpus – sur une fin ouverte et déceptive qui voit contre toute attente la victoire du réseau et de la logique machinique sur le libre-arbitre³⁰¹. L'élimination de la T-X n'entraîne pas obligatoirement la victoire des héros. John Connor comprend alors que Skynet n'est pas une entité unique avec un centre que l'on peut détruire comme c'était le cas dans les films précédents : *« Le temps que Skynet devienne conscient, il s'était déjà divisé à des millions de serveurs informatiques. De banals ordinateurs, dans des bureaux, des dortoirs, partout. C'était un logiciel dans le cyberspace. Il n'y avait pas de mémoire centrale, on ne pouvait pas le débrancher »*. Parallèlement à ce constat de la puissance du réseau, le film de Jonathan Mostow se caractérise par le retour du thème du destin contre celui du libre-arbitre prôné par James Cameron dans **Terminator 2**. Le second film de la série s'achevait sur l'image d'une route symbolisant une ouverture, un futur incertain mais libre, alors que dans **Terminator 3**, la pierre tombale de Sarah Connor sur laquelle est gravée la phrase *« notre destin est ce que nous en faisons »* est réduite en miettes par le poing du T-800. **Miami Vice** de Michael Mann repose de même sur le décentrement et le dépassement des codes binaires du cinéma d'action en plongeant ses personnages dans un monde-réseau qui les noie dans un déluge d'informations et de fausses pistes. Il y a bien un duel final qui aboutit à

³⁰¹ Cette audace narrative est relativisée par le fait que cette catastrophe est le seul moyen de faire émerger la figure héroïque de John Connor dont le spectateur des films précédents sait qu'il finira par vaincre les machines. Le discours final de John Connor en voix *off* accentue cette idée.

la mort du trafiquant de drogue José Yero tué par le policier Riccardo Tubbs. Cette mort attendue est soulignée par la mise en scène (le héros fait une roulade avant de tirer sur son adversaire dont la caméra saisit en gros plan le corps éclaboussé de sang) mais ne résout que le conflit local entre les deux personnages, alors que Jésus Montoya, le véritable responsable du trafic, le « centre » du réseau (rien n'est moins sûr) disparaît sans laisser de traces. Malgré son recours au motif fédérateur et compensatoire du duel, la fin du film reste en suspens (le générique de fin débute aussi brutalement que le film avait commencé, au milieu d'une scène, coupant un mouvement) et marquée par une irrésolution qui contraste avec la plénitude de la plupart des films d'action contemporains.

Dans le film d'action, le duel (au sens large) est donc plus qu'une péripétie incontournable : c'est la véritable clé syntaxique du genre, celle dont se déduit la structure de ses récits (réduction progressive des enjeux narratifs pour aboutir à la scène d'action) et qui révèle sa vision du monde (une stylisation extrême qui réduit les personnages à des figures bidimensionnelles). Le duel est nécessaire d'un point de vue symbolique (sur le modèle déjà observé de celui entre Riggs et Joshua à la fin de **L'Arme fatale**) et narratif : de façon à clore de façon spectaculaire et équilibrée la première partie de son adaptation du **Seigneur des anneaux (La Communauté de l'anneau, 2001)**, Peter Jackson invente un duel entre Aragorn (Viggo Mortensen) et le chef des Uruk-hai de l'Isengard absent du texte de J.R.R. Tolkien. Le duel n'a pourtant pas forcément de valeur consolatoire : la mort de Double-Face (Aaron Eckhart) et l'arrestation du Joker (Heath Ledger) à la fin de **The Dark Knight** n'empêchent pas la stigmatisation et la fuite du héros, tout comme Mad Max qui, blessé, marche seul sur une route sans fin après s'être vengé des assassins de sa famille. Dans **Duel** de Steven Spielberg, la destruction finale du camion laisse David Mann (Dennis Weaver) dans un état de tension nerveuse intense, scrutant durant de longues minutes le plus petit souffle de vie qui pourrait encore animer le véhicule, avant de s'écrouler sur le sol, immobile dans le crépuscule qui dessine autour de sa silhouette un halo de folie. Variation autour du film de Spielberg, **Hitcher** abandonne Jim (C. Thomas Howell) étrangement calme en plein désert après qu'il a tué l'autostoppeur fou John Ryder (Rutger Hauer). En plein cœur des années quatre-vingt, le film de Robert Harmon reproduit le schéma de l'épuisement et de la perte de sens que l'on avait cru disparu avec le cinéma des années soixante-dix. **French Connection 2** (John Frankenheimer, 1975) offre à Popeye Doyle l'occasion d'affronter enfin face à face le trafiquant de drogue qui lui avait échappé à la fin du premier film : la poursuite qui les oppose n'a cette fois-ci pas lieu dans l'obscurité (l'entrepôt labyrinthique du premier film où Popeye

perdait sa cible et ses esprits) mais en pleine lumière, ce qui permet au policier de viser sa cible et de l'atteindre enfin. La mort de Charnier (Fernando Rey) apparaît comme le seul horizon du film qui s'achève abruptement par un arrêt sur image du personnage touché, sans la moindre attention pour Popeye qui, contrairement à tant de héros de films d'action, n'aura pas droit à son *happy end*.



Figure 251 - French Connection 2



Figure 252 – Duel



Figure 253 - Hitcher

La sécheresse de telles fins (une image pour **French Connection 2**, deux longs plans dans **Hitcher**, le gros plan du visage de Schwarzenegger à la fin de **Predator**, survivant de l'apocalypse au regard perdu dans le lointain, alors que retentit la sonnerie aux morts) nous permet de constater à quel point le duel est la seule résolution possible du film d'action : avant qu'il ait lieu, tous les éléments figuratifs et esthétiques s'assèchent pour tendre vers lui et, lorsqu'il est achevé, il n'y a plus rien à dire ni à montrer, plus d'action ni de fiction possibles.

C'est ce que nous révèle la dernière séquence de **Point Break** dont la beauté est de détourner le duel attendu (la fin du film est ouverte, Utah laisse partir Bodhi) tout en réaffirmant qu'il s'agit bien de l'ultime étape de tout film d'action. Si Utah n'arrête pas Bodhi sur la plage où il le retrouve après une longue enquête, et s'il le laisse plutôt partir surfer sa dernière vague, c'est d'abord parce que l'affrontement physique entre les deux personnages a déjà eu lieu de toutes les façons possibles dans les scènes d'action qui ont précédé : les deux hommes se sont poursuivis, tiré dessus, battus en chute libre dans les airs puis au sol, après s'être écrasés et, sur la plage où ils se retrouvent, ils échangent encore quelques coups. Ils ont ainsi, avec une humanité très rare pour le genre, appris à dépasser leur conflit personnel sans pour autant renier les impératifs stricts qui les définissent (Utah : « *Tu dois payer pour tes crimes, il n'y a pas d'autre solution* ». Bodhi : « *Je ne supporterais jamais les barreaux* »). Un autre duel, encore plus important, se dessine à l'horizon de la mer tourmentée : Bodhi doit surfer une dernière fois pour accomplir la dernière étape de sa quête de la vague parfaite, plus spirituelle que physique. Le duel final de **Point Break** est au-delà des luttes interpersonnelles du film d'action : c'est le duel de Bodhi contre la mer, contre l'univers tout entier. Le duel ultime a bien eu lieu et le film se clôt comme il se doit par la disparition de l'adversaire du

héros (que l'on se refusera ici à qualifier de « méchant »), sauf que les choses ne se sont pas déroulées comme à l'accoutumée.



Figure 254 - Point Break

Par cette apothéose en mode mineur, cette fin refusant tout manichéisme, le policier Johnny Utah et le criminel Bodhi reconnaissent que le duel n'a plus lieu d'être lorsque la frontière entre les deux opposés est devenue poreuse et qu'ils ont commencé à échanger leurs qualités. Lorsque les deux hommes se retrouvent sur la plage, une simple question de Bodhi à Utah révèle que le héros a franchi la ligne et abandonné son rôle de justicier du F.B.I. (il jette d'ailleurs à l'eau son badge dans les dernières secondes du film) : – « *Tu surfes toujours ?* » demande Bodhi à celui qui est devenu son camarade – « *Tous les jours* » répond Utah. En s'imprégnant ainsi durablement du mode de vie de son adversaire, Utah a découvert qu'une autre existence est possible, moins lisse et rangée que les cheveux passés à la gominette et le costume cravate qu'il arborait dans les premières scènes. Sans excuser les crimes de Bodhi, Utah comprend son idéal. Pour bien percevoir ce qui se joue vraiment dans les scènes d'action de **Point Break** opposant les deux personnages et dans le dépassement de leur duel manichéen en une réflexion mélancolique sur l'amitié et l'échec, il faut rappeler la signification du mot « Bodhi » dans la religion hindouiste. Le nom du personnage incarné par Patrick Swayze (dont on ne saura jamais s'il s'agit d'un prénom, d'un nom de famille ou d'un surnom, ce qui accentue le mystère du personnage) signifie en sanskrit « *l'éveil spirituel* » qui ne peut être atteint que par le dépassement des passions humaines (meurtre, vol, mensonge, désir sexuel...) et la prise de conscience du long et douloureux chemin jusqu'à l'illumination. Ainsi, lorsque Johnny Utah cherche à attraper Bodhi dans les séquences de poursuites et de duel, il est littéralement montré en train de courir derrière un idéal spirituel, arpentant la dure voie de la sagesse. Bodhi est sublimé dès sa première apparition, glissant entre les vagues, éclairé par le soleil : il est un objet de fascination pour les hommes comme pour les femmes, *leader* charismatique et ambigu d'un groupe de surfeurs au mode de vie tribal (autant de choses qui le rapprocheraient d'une sorte de gourou). En poursuivant cet idéal, Utah en constate l'imperfection (Bodhi braque des banques pour financer ses voyages) mais l'important c'est que Bodhi, lui-même en quête de la vague « parfaite », lui ait montré la voie.

La relation entre les deux personnages renvoie à une symbolique récurrente du duel : combattre son adversaire, c'est aussi affronter un double, se battre contre une part de soi-même, ce que révèle ce plan de **Predator** où l'on voit la silhouette de la créature, rendue fantomatique par son amure-miroir, surgir derrière Schwarzenegger, comme si elle s'extrayait de son corps.



Figure 255 - Predator



Figure 256 - Replicant



Dans des films comme **The One** (James Wong, 2001) ou **Replicant** (Ringo Lam, 2001), le duel comme affrontement d'un double est explicite. Dans le premier film Jet Lee affronte son double venu d'un univers parallèle et, dans le second, Jean-Claude Van Damme incarne le clone d'un tueur en série (l'acteur joue les deux rôles) dont il partage jusqu'aux pensées : lorsque les deux hommes se battent, ils se frappent de façon coordonnée, au même endroit et en même temps, comme dans un miroir. Au début du dernier duel entre l'Agent Smith et Néo dans **Matrix Revolutions**, les deux combattants s'échangent des coups de poing et à chaque impact les Wachowski effectuent un raccord à 180° qui inverse brutalement la position des corps dans l'espace, créant une confusion entre leurs identités. Dans **La Mort dans la peau**, Jason Bourne se rend chez un ancien agent ayant suivi la même formation que lui (« *Nous sommes les deux derniers* ») qui l'attaque. Les deux hommes sont vêtus de noir et se battent dans une pièce faiblement éclairée à contre-jour : la scène d'action réduit leurs corps à des silhouettes que des cadres hésitants et un montage très rapide achèvent de rendre indistinctes. Autant de trouvailles qui transmettent visuellement l'idée que le duel est d'abord un combat contre soi-même.



Figure 257 - Matrix Revolutions



Figure 258 - La Mort dans la peau

Dans **Rocky III**, l'adversaire de Rocky, Clubber Lang, est un jeune boxeur issu d'une minorité et d'un quartier défavorisé, semblable à l'actuel champion du monde par ses origines

mais non par son comportement, arrogant et agressif. Lorsque le Russe Ivan Drago arrive à Las Vegas dans **Rocky IV**, il regarde le cirque monté à son intention par Apollo Creed, abasourdi comme l'était **Rocky** dans le premier film. Dans **Meurs un autre jour**, le colonel Moon est laissé pour mort par James Bond et change de visage pour se venger : il se fait anglais, arrogant et séduisant pour mieux ressembler à son ennemi auquel il emprunte même son parachute marqué du drapeau britannique (utilisé par 007 dans le pré-générique de **L'Espion qui m'aimait**). Dans **Hitcher**, Ryder est présenté comme une créature aux capacités diaboliques qui apparaît dans la brume après que le jeune héros s'est assoupi et qui, ensuite, semble pouvoir aller et venir à loisir sans que personne d'autre que sa proie ne le voie. Plus qu'un double, il est une émanation cauchemardesque du héros, un être diabolique qui place des pièces de monnaie sur les yeux de Jim Halsey, comme dans un ancien rituel mortuaire. Entre les deux hommes se tresse une sorte de lien télépathique : on peut lire sur le visage de Ryder l'attente de la venue de Jim peu avant leur dernier face à face. Ryder n'existe que pour Jim et ne peut donc pas être laissé entre les mains de la police : alors que le film est achevé d'un point de vue narratif (le criminel est arrêté, le héros disculpé), Ryder parvient encore à échapper à la police (l'ellipse des conditions de cette évasion soulignant son caractère fantastique) pour mieux être tué par Jim.

Dans **Point Break**, le double du héros est une figure de séduction qui lui ouvre de nouveaux horizons mais, à cette sublimation, le film d'action préfère souvent la représentation d'un double maléfique qui sert de repoussoir au héros. Dans **Extrême préjudice**, Walter Hill reprend le motif du duel de western qui se déroule dans une hacienda, sous les yeux de la femme désirée par les deux hommes. Nick Nolte et Power Boothe sont deux amis d'enfance mais le premier est devenu un sheriff intransigent, à la mâchoire carrée et à la moustache blonde parfaitement taillée, alors que le second est un trafiquant de drogue brun et mal rasé : l'issue du duel ne fait aucun doute, malgré l'amitié des deux hommes. Le méchant du film renvoie au héros une image monstrueuse de lui-même : les mêmes qualités, le même parcours mais pervertis par l'immoralité et le crime. Riggs et Joshua ont combattu ensemble au Viêt Nam (**L'Arme fatale**), tous comme les anciens de la C.I.A. devenus trafiquants de drogue qu'affronte Steven Seagal dans **Nico**. Le poseur de bombes de **Speed** est un ancien démineur et l'assassin du Président de **Dans la ligne de mire** (Wolfgang Petersen, 1993) a appartenu aux services secrets. Les films d'action sont peuplés de policiers ou d'agents secrets corrompus qui se font de plus en plus passer pour des amis du héros : Blakelock (William Prince) dans **L'Epreuve de force**, Ben Kehoe (Brion James) dans **48 Heures de plus**, Jim Phelps (Jon Voight) dans **Mission : Impossible**, l'agent 006 (Sean Bean) dans **GoldenEye**, Frank

Nugent (David Morse) dans **16 Blocs** (Richard Donner, 2006)... Dans **Collateral**, Vincent (Tom Cruise) renvoie à Max (Jamie Foxx) l'image de SA propre asocialité (le chauffeur de taxi rêve de se couper du monde dans un habitacle à l'abri du chaos ambiant), devenue misanthropie cynique et meurtrière.

A la fin de **Predator**, l'extraterrestre révèle enfin sa vraie nature, auparavant masquée par son armure et son camouflage mimétique. Mais la tentative de communication entre Dutch et la créature tourne vite cours puisque, lorsqu'il lui demande : « *Mais qui es-tu ?* », elle lui retourne sa question pour toute réponse et se lance dans une imitation éraillée d'un rire humain. Tout au long du film, le Prédator imitait la jungle et, sur le point de mourir, il imite l'humain, sans que cela signifie qu'il ait compris quoi que ce soit à la nature de l'individu qui vient de le vaincre. En se rapprochant en apparence de l'humain (il parle et rit), le Prédator ne fait en fait que renforcer encore plus l'altérité radicale qui existe entre lui et Dutch³⁰².



Figure 259 - Extrême préjudice

Un duel de film d'action, c'est se regarder dans un miroir pour y voir son pire ennemi : dans une séquence-clé du **Volte/Face** de John Woo, les doubles finissent par se confondre lorsque le terroriste et l'agent du F.B.I. à ses trousses échangent leurs visages. Le film est une fiction symbolique qui résume les enjeux archétypaux du cinéma d'action contemporain (le duel, la vengeance comme moteur narratif) tout en leur ouvrant une perspective morale inédite. Le film repose dans un premier temps sur le manichéisme, l'« *éternel combat du Bien contre le Mal, du Saint contre le Pécheur* » (comme s'en amuse Castor Troy), présentant le héros en Christ tragique (il porte près du cœur le stigmate de la balle qui tua son enfant) et son adversaire en démon lubrique, suborneur d'enfant de chœur menaçant de déclencher un « *châtiment biblique* » sur Los Angeles. Le duel manichéen entre ces deux archétypes a lieu au bout de vingt minutes de film et s'achève sur la mort supposée du terroriste. Le policier rentre chez lui et serre sa femme dans ses bras, comme dans tout bon *happy end*. Le film ne fait pourtant que commencer et développe alors une remise en cause de l'iconographie du

³⁰² Pour Nicole Brenez, le Prédator « *empile dans la diversité de ses manifestations tout l'Autre de l'homme blanc : le non-humain, le non-corporel, l'animal, le végétal, le minéral, la machine (robot, tableau de bord), la lumière (rayons, étincelles, faisceaux), la couleur (phosphorescence du sang-chlorophylle, vision thermique du monde[...]), le Noir (ses dreadlocks jamaïcaines), et bien sûr la femme (le vagina dentata [...]).* ». Nicole

duel et de la morale binaire du film d'action. L'ambiguïté est annoncée par les titres du générique dont la proportion de noir et de blanc ne cesse de varier, comme si le Bien et le Mal s'alimentaient mutuellement. Au moment de l'opération, sur les écrans des ordinateurs des médecins, des morphings transforment John Travolta en Nicolas Cage. Dans la deuxième partie du film, les figures du duel (champ/contrechamp, cadrages symétriques, plans sur des miroirs) ne renvoient plus à la représentation d'une altérité clairement définie mais deviennent le moyen d'exprimer l'inversion et l'identité des deux personnages³⁰³. Le champ/contrechamp est la représentation conventionnelle du duel et la justification stylistique de son manichéisme. John Woo pervertit la simplicité de celui-ci en utilisant des miroirs qui renvoient aux personnages leur propre image autant que celle de leur ennemi. La mise en scène joue explicitement de ces effets de parallélismes : lors du face à face en prison entre Castor Troy et Sean Archer, lorsque les deux hommes se révèlent leurs nouveaux visages, John Woo filme ses personnages de façon symétrique, chaque plan de l'un étant suivi par une image identique de l'autre. Ces images alternent et se superposent presque par des effets de volet couplés avec un léger fondu-enchaîné. La mise en scène souligne la distinction entre les deux personnages autant qu'elle l'abolit. L'effet-miroir, la confusion des apparences met en crise de duel du champ avec son contrechamp. Dès lors, le parcours de Sean Archer, sous les traits de Castor Troy, a pour finalité de regagner son image, de retrouver son visage et sa famille, non pas en effaçant son ennemi de la surface du monde mais bien en acceptant sa part sombre : il apprend à contrôler ses pulsions (en prison, acclamé comme Troy le tueur, Archer manque d'assassiner un détenu) et à assumer jusqu'aux fautes de son double. Car ce n'est pas que leurs visages que les deux personnages échangent, mais leurs existences, chacun devant expier les fautes de l'autre en plus des siennes : Castor Troy réorganise (de façon il est vrai plutôt perverse) la famille désunie d'Archer et se rend sur la tombe du fils qu'il a lui-même tué, Sean Archer découvre que Troy a un enfant et le prend sous son aile après la mort de ses parents. Archer intègre Castor Troy pour mieux le dépasser, ou plus précisément se fait ingérer par lui (il occupe son corps) pour le détruire de l'intérieur (de la même manière, Troy

Brenez, « *Para venir a serlo todo...* », Nicole Brenez et Sébastien Clergé (dir.), *op.cit.*, p.101.

³⁰³ Cette représentation du duel comme rapprochement des deux opposés est constante chez Woo, dès ses films hongkongais, à l'image du duo contre-nature que forment le policier et le tueur de **The Killer** qui partagent, chacun dans leur camp, les mêmes valeurs morales bafouées par leurs semblables. Sur le même principe, Woo multiplie les parallélismes visuels entre les héros du **Syndicat du crime 2**, d'**A Toute Epreuve** et de **Chasse à l'homme** et les « méchants en second » qui entretiennent eux des rapports conflictuels avec leur chef (dans **A Toute épreuve**, Mad Dog est tué par son chef et c'est Van Cleef qui, dans **Chasse à l'homme**, transmet symboliquement à Boudreaux la grenade qui lui servira à tuer Fauchon). A l'inverse, **La Dernière chevalerie** (1979), **Une Balle dans la tête** mais aussi **The Killer** sont des histoires d'amitiés trahies où un duo (ou un trio héroïque) se délite.

profite du visage d'Archer pour saper de l'intérieur les fondements de la famille américaine et de la lutte anti-terroriste, désireux d'utiliser sa nouvelle place de héros national pour organiser de nouveaux attentats). De même, à la fin de **Matrix Revolutions**, Néo se fait ingérer par Smith : il devient un de ses clones, avant de faire exploser cette carapace. Le champ et le contrechamp communiquent et échangent leurs caractéristiques, les bonnes comme les mauvaises, et les règles du duel en sont d'autant complexifiées.



Figure 260 - Volte/Face



Figure 261 - Heat

Si une telle ambiguïté est courante dans le film noir (**Le Cercle Rouge** [Jean-Pierre Melville, 1970] **Cruising** de William Friedkin, **Sixième sens** [1986] et **Heat** de Michael Mann...), elle fait courir des risques à la représentation de l'héroïsme viril et le film d'action lui préfère la peinture d'une altérité radicale, à l'image du Prédateur ou des aliens détruits par Ripley et les *Marines* de l'espace. Voilà qui explique le goût du film d'action pour les méchants non-Américains, particulièrement visible dans les films à sujet militaire mais aussi dans **Piège de cristal**, avec son terroriste européen supérieurement intelligent et raffiné mais décadent. Cela ne correspond pas tant à un commentaire politique sur la relation des Etats-Unis avec le reste du monde qu'à la nécessité d'inventer une altérité radicale au héros américain (qui est donc logiquement opposé à un « non-Américain » en tant que concept global) de façon à aboutir à un duel net.



Figure 262 - Piège de cristal

Lorsque la distance entre le héros et son adversaire est maximale, leur relation n'est plus fondée, comme c'était le cas dans **Volte/Face**, sur un échange de qualités et de valeurs. On assiste au contraire, de façon unilatérale à une « vampirisation » par le héros des caractéristiques de son ennemi qui laisse celui-ci exsangue et ainsi facile à vaincre. Rambo prend le contrôle des machines (hélicoptère ou tank) utilisées par ses adversaires soviétiques. Au contact d'une nature sauvage et d'amis fidèle, Rocky retrouve « l'œil du tigre » qui lui manquait après son embourgeoisement, pour vaincre la rage animale de Clubber Lang. Le révolutionnaire Néo fait un pacte avec les machines (ses oppresseurs) pour piéger l'Agent Smith, renversant l'équilibre des forces qui prévalait jusqu'alors. L'intuition pragmatique de John McClane finit par surpasser l'intelligence spéculative des frères Gruber et, dans la fin originale d'**Une journée en enfer**³⁰⁴, le policier déchu retourne contre le terroriste son jeu du « *Jacques à dit* ». Robert Clayton Dean utilise certains axes du réseau (les policiers qui le surveillent depuis son entretien avec un chef de la mafia) pour prendre le grand patron de la N.S.A. à son propre piège de télésurveillance. Les joueurs de **Rollerball** prennent le contrôle des moyens de diffusion télévisée pour dénoncer les pratiques criminelles de Pétrovich. Traditionnellement, dans les films d'art martiaux ou de cape et d'épées, le héros doit maîtriser l'unique technique susceptible de vaincre la botte secrète de son adversaire (**Scaramouche**, **La Rage du tigre** [Chang Cheh, 1971]...), dépossédant ainsi celui-ci de sa seule force. La relation qui s'établit, au travers du duel, entre le héros et son adversaire n'est pas une communication ouvrant sur une réciprocité mais vise au contraire à créer un déséquilibre. Le héros ne passe pas de l'autre côté du miroir, vers l'altérité, mais aspire au contraire de son côté la force du méchant³⁰⁵.

C'est de façon exemplaire le renversement qui a lieu dans le dernier acte de **Predator**, où Dutch traverse la dernière épreuve initiatique qui doit l'amener à affronter le monstre : ses derniers compagnons tués, ses armes perdues, il est séparé d'Anna, et plonge dans une cascade, ressortant de l'eau symboliquement régénéré, prêt au combat. A ce moment, John McTiernan renverse les paramètres de sa mise en scène de façon à styliser au maximum la représentation du duel à venir. La jungle verdoyante, dense et profonde, dans laquelle s'est caché le Predator depuis le début du film devient, de façon topographiquement non-réaliste,

³⁰⁴ La première fin tournée se concentre sur le duel « intimiste » entre Simon et McClane. Visible sur le DVD du film (Touchstone Home Video), elle nous apparaît préférable à celle de la version salle qui s'achevait sur un combat en hélicoptère outrancier rompant avec l'esthétique générale du film.

³⁰⁵ On notera enfin que l'adoption du fils de Castor Troy par la famille Archer à la fin de **Volte/Face**, si elle vient symboliquement remplacer l'enfant mort tué par le terroriste au début du film et ainsi entamer un nouveau cycle de vie (le petit garçon se nomme Adam), ne repose pas sur ce principe de dépossession (« voler » l'enfant de Castor Troy pour souligner sa défaite) mais correspond à l'acceptation volontaire des fautes du passé, un repentir

un amas grisâtre de boue, de pierre et de bois mort dont la profondeur est annulée par une brume fantomatique. La perception du temps est mise à mal par l'absence de lumière et la durée « magique » de la longue nuit qui ne s'achèvera qu'avec la victoire de Dutch. On assiste aussi à un transfert des caractéristiques esthétiques du Prédateur vers Dutch. Jusqu'à présent, le Prédateur est cette silhouette indistincte qui hante la profondeur de champ, se confond avec la jungle elle-même. Puis tout bascule. L'eau dans laquelle plonge la créature court-circuite son système de camouflage et elle devient soudainement visiblement, occupant le premier plan de l'image et, à l'inverse, c'est Dutch qui, recouvert de boue, peut se fondre dans le décor : cette invisibilité nouvelle et son passage par le primitif (mutique, blessé et sali, il devient plus animal que la bête elle-même) annoncent sa victoire.



Figure 263 - Predator

Dutch attire le Prédateur dans un « monde mort » afin de mettre en crise le rapport mimétique entretenu par l'extraterrestre avec la jungle. Cela correspond à l'autre méthode employée par les héros de film d'action pour vaincre leurs adversaires : renverser l'équilibre des forces en sa faveur en attirant l'ennemi dans un espace qu'il ne maîtrise pas et ainsi lui ôter une part non négligeable de sa force (le contrôle de l'espace est, nous le verrons, une notion essentielle dans le cinéma d'action contemporain). Rambo attire les policiers dans la forêt, le T-1000 poursuit les héros de **Terminator 2** jusque dans une usine dont il ne peut supporter les variations de température (il gèle dans l'azote liquide et la chaleur du métal en fusion le fait fondre définitivement), John McClane oblige les hommes de Gruber à venir le chercher dans les étages en travaux de la tour Nakatomi, dans lesquels il trouve à se cacher plus facilement, Sylvester Stallone piège son ennemi James Woods dans un champ de mines dont lui seul connaît la disposition (**L'Expert**, Luis Llosa, 1994), la reine des Aliens, à la fin du film de James Cameron, quitte son environnement organique pour suivre Ripley dans la soute de la navette mais elle y est débordée par les machines (aussi bien l'élévateur que Ripley utilise pour la combattre que l'architecture fonctionnelle et lisse de la navette sur laquelle elle glisse jusqu'au sas de décompression).



Figure 264 - Broken Arrow

Le duel sous toutes ces formes est donc une nécessité visuelle et narrative du film d'action, un moment de contraction narrative maximale qui correspond au schématisme du genre. Schématisme au sens de simplification sommaire, certes, mais surtout schématisation, au sens de la précision fonctionnelle d'un plan d'architecte : des images graphiquement stylisées, souvent géométriques, et une forme narrative qui semble elle-même participer de cette conception graphique. La schématisation visuelle du duel correspond, on le verra³⁰⁶, à la réduction du monde et des corps à l'état de signes graphiques qui a lieu au travers de la scène d'action. Nous avons déjà signalé que, dans **La Mort dans la peau**, Jason Bourne et son adversaire apparaissent comme des silhouettes noires sur fond neutre, et que la boue dont se recouvre Schwarzenegger à la fin de **Predator** met en valeur les contours dessinés de son corps. Dans cette optique, la première séquence de **Broken Arrow** de John Woo apparaît comme une figuration parfaite du duel, et un modèle de stylisation picturale. On y voit les deux ennemis à venir (Christian Slater et John Travolta, le héros et le traître, son double perversi) s'affronter dans un combat de boxe. En plongée totale, la caméra s'avance vers un carré blanc qui se dessine sur fond noir et sur lequel on distingue peu à peu deux silhouettes elles aussi blanches (leur survêtement) et rouges (leurs gants) : la mise en scène délimite un espace graphiquement stylisé (quadrilatère lumineux sur fond noir, comme dans un tableau de Piet Mondrian) qui est celui de la scène d'action, du duel et dans lequel s'inscrivent des corps humains également stylisés, uniquement définis par leur façon de parcourir cet espace³⁰⁷.

Par sa schématisation, le film d'action contemporain apparaît comme une totalité organisée où les structures visuelles et narratives tendent vers la stylisation, ramassées et mues par un mouvement que nous serons amenés à définir comme le mode de l'action. Dans le duel, l'espace et les corps sont réduits à des signes graphiques, ce qui correspond à l'organisation narrative des films d'action : le récit se compose de blocs indépendants dont l'agencement (à nouveau au sens presque architectural du terme) correspond à la forme binaire du duel. Ainsi des ouvertures de **Point Break**, **Terminator 2** et **Rocky III**.

³⁰⁶ Voir seconde partie, A/2.

³⁰⁷ Le ring de boxe est en effet « le décor le plus simple du cinéma » : « Une plate-forme, une bâche, quatre piquets, trois cordes, un arbitre, deux combattants. [...] C'est un microcosme épuré de la dramaturgie dans son



Figure 265 - Point Break

Le générique du film de Kathryn Bigelow repose sur un montage alterné qui présente en acte les deux personnages principaux : Utah passe le test de tir de la police, Bodhi surfe. De façon très simple, le montage oppose les deux hommes et leurs espaces (il pleut sur Utah alors que Bodhi est au soleil). Leur futur affrontement est annoncé par la façon dont des images de Bodhi sont insérées entre le champ de Utah en train de tirer et le contrechamp sur ses cibles : le surfeur est placé métaphoriquement dans la ligne de mire du policier. Les personnages sont réunis par leur quête d'absolu (l'idéal de la vague parfaite du surfer et les 100% de réussite du policier à son test), et l'absence de manichéisme du film est annoncé par le titrage, où les noms des deux acteurs principaux glissent l'un sur l'autre, se superposent avant d'intervertir leur place dans le cadre. L'organisation du montage redouble celle du récit qu'elle traduit en termes rythmiques et plastiques³⁰⁸, rendant ainsi encore plus évidente la structure primordiale du duel qui sous-tend le film.

La même opposition structure **Rocky III** qui s'ouvre sur une séquence de montage dont la grande diversité stylistique est utilisée pour exprimer le duel à venir entre Rocky et Clubber Lang : leurs carrières parallèles sont résumées pour mieux être opposées. La présence d'une chanson sur la bande-son, illustrée par des variations visuelles autour d'une ligne narrative minimale, renvoie également aux canons du vidéoclip tels qu'ils sont intégrés à des fins narratives dans le cinéma des années quatre-vingt. La schématisation de cette ouverture est d'abord marquée par le choix de Stallone de résumer la vie de Rocky à un enchaînement de fragments visuels provenant de sources diverses (images de ses combats, de sa vie de famille, coupures de presse et spots télévisés), contractant la complexité biographique du personnage en quelques images fortes. Au mouvement linéaire qui suit la chronologie de la vie de Rocky puis, en parallèle, celle de Clubber Lang (selon un double mouvement de progression pour Clubber et de stagnation pour Rocky), s'ajoute une seconde structure de montage qui exprime le motif du duel : l'opposition entre les deux boxeurs par le biais d'un montage alterné et de *split screens* (Clubber est aussi caractérisé de façon négative par plusieurs zooms agressifs en direction de son visage). Le découpage de l'image occasionné

plus simple appareil ». **Split Screen** n°1, *op.cit.*, p.67.

³⁰⁸ Voir également seconde partie, B/ 3.

par le *split screen* traduit graphiquement le duel et plusieurs surimpressions permettent à Clubber de boxer l'image de Rocky³⁰⁹ qui se superpose à la sienne. On retrouvera dans **Rocky IV** de semblables séquences en montage alterné où le moindre raccord oppose le héros et son adversaire, inscrites dans une structure d'ensemble dont la progression ne peut se résoudre que par un match de boxe. L'obsession du duel manichéen structure ces deux films jumeaux (où Rocky est confronté à deux adversaires aussi stéréotypés que complémentaires, Clubber-l'animal puis Drago-la machine) et tend à faire de **Rocky III** et **IV** (les deux épisodes tournés durant les années quatre-vingt, au plus fort de la carrière héroïque de Stallone), d'authentiques films d'action qui n'existent que par et pour le duel, contrairement aux autres épisodes plus nuancés et surtout ouverts à des développements narratifs et humains plus variés.



Figure 266 - Rocky III

Dans **Terminator 2**, la structure toute entière du récit (en particulier l'agencement des premières séquences) présente le duel comme une équation, et ce avant même que le T-800 et le T-1000 ne se battent pour la première fois dans le couloir. Le film s'ouvre sur la voix *off* de Sarah Connor qui explique qu'un Terminator a été envoyé dans le passé pour tuer son fils John, futur *leader* de la Résistance contre les machines, et que la Résistance a elle aussi envoyé un guerrier solitaire pour protéger l'enfant : « *reste à savoir lequel des deux atteindrait John en premier...* ». L'enchaînement des séquences qui mènent à la rencontre des deux machines suit exactement la structure établie par la description de Sarah Connor. Cameron montre d'abord l'arrivée dans le présent du robot incarné par Schwarzenegger, puis celle du T-1000 : la juxtaposition des deux scènes dessine déjà l'opposition à venir entre les deux machines. Puis sont présentés les enjeux de ce duel, John Connor puis sa mère. Dès lors, chaque apparition de John ou Sarah sera alternée avec une séquence montrant le T-800 ou le T-1000, de façon à signifier que les humains sont encadrés par les robots, comme un trophée

³⁰⁹ C'est bien le sujet de cette séquence de faire de Rocky une *image* et non plus un être de chair et de sang. Le héros est devenu une icône populaire qui n'existe plus qu'au travers des médias (presse écrite et télévisée). Il est un produit publicitaire qui fait le camelot pour des marques jusque dans sa vie privée où il accumule et exhibe les biens de consommation (moto, blouson de cuir, robot offert à Paulie dans **Rocky IV**...). Cette superficialité assumée, qui témoigne du *boom* économique des « *années Reagan* », est remise en cause par Clubber (qui vient des quartiers pauvres) et Drago (qui est communiste) dans **Rocky III** et **Rocky IV**. Dans **Rocky V** (John G. Avildsen, 1990), Rocky doit changer de vie après avoir perdu toute sa fortune et redécouvre l'humilité (**Rocky Balboa**).

que les deux camps se disputent. Le montage alterné entre John et les deux robots, qui s'accroît durant la scène de la galerie marchande, renvoie à l'interrogation sur celui qui arrivera le premier. La question est résolue par la scène du duel où John se retrouve coincé entre les deux robots dans le couloir : à ce moment, la configuration visuelle de la scène d'action ne fait que rendre littéral ce qui était déjà évident grâce à l'enchaînement mécanique des fragments narratifs par le montage.

Dans ces exemples, le duel comme enjeu essentiel du film d'action est posé d'emblée comme une évidence, mais il peut aussi se révéler plus tardivement. Le film subit alors comme une mutation de sa structure qui le rend apte à accueillir les formes minimales du film d'action. C'est la fonction du troisième film de la saga **Matrix** par rapport à ses deux prédécesseurs. **Matrix Revolutions** se compose pour plus de moitié de deux longues séquences d'action, l'attaque de Zion par des hordes de machines et le duel entre Néo et Smith, dans lesquelles se résolvent tous les enjeux dramatiques de la série. Alors que les épisodes précédents, sans négliger la rivalité entre Smith et Néo, œuvraient à complexifier les enjeux narratifs et les nombreuses lignes de fractures entre les personnages (les hommes contre les machines, le réel contre le virtuel, l'Oracle contre l'Architecte, Morpheus contre le conseil de Zion,...), ouvrant ainsi les possibles de l'univers, le dernier film referme au contraire toutes ces pistes en les soumettant à l'issue de l'unique duel entre Néo et Smith. Les choix narratifs se restreignent et l'alliance inattendue des machines à Néo réduit le nombre des forces en présence à deux seules entités. La série épousait dans un premier temps la complexité de ses intrigues de science-fiction – toujours redoublées de leur équivalent en termes de spectaculaire – mais progresse finalement vers la simplicité mythologique d'un affrontement entre le Bien et le Mal personnifiés (Néo contre Smith).

De même, on peut considérer que **Tonnerre de feu** de John Badham *devient* vraiment un film d'action dans son dernier acte en se concentrant sur le duel entre deux hélicoptères et leurs pilotes (Roy Scheider et Malcolm McDowell). Inscrit de bout en bout dans l'esthétique du spectaculaire, le film développe dans un premier temps une intrigue policière, décrivant l'action d'une force de police hélicoptérée et la découverte par un journaliste d'un complot politique lié à ces machines. Le film refuse à ces enjeux la résolution rationnelle d'un drame policier pour mieux les sublimer dans le spectaculaire de la scène d'action, qui les englobe et les dépasse. Les « poches » de récit se referment les unes après les autres : Murphy (Roy Scheider) se débarrasse des policiers et des militaires lancés à ses trousses, sauve son ex-femme qui fuit en possession des preuves du complot et peut enfin combattre son double

maléfique, l'autre pilote d'hélicoptère, ancien du Viêt Nam comme lui. Leur affrontement se fait au-delà des exigences du récit, dans la sphère du spectaculaire pour laquelle le duel a avant tout une valeur symbolique. Tourné un an plus tôt, **Firefox** d'Eastwood est d'abord un film d'espionnage qui se stylise dans son dernier acte en un unique affrontement aérien entre les deux pilotes d'avion.

Certains films sont d'emblée des films d'action purs, tout entier tendus vers la stylisation des images et la conceptualisation du récit, alors que d'autres le deviennent, acquièrent ces caractéristiques progressivement, par un affinement de leur narration et un dénudement de leur esthétique, ce dont témoignent les deux exemples ci-dessus.



Figure 267 - Tonnerre de feu

Nous proposons une distinction entre deux définitions du film d'action, l'une ouverte et englobant la majorité des films spectaculaires qui proposent des séquences d'action dans un cadre souvent contemporain, et l'autre plus restreinte, composée de films reposant tout entiers sur un enchaînement continu de morceaux de bravoure. La réduction de la structure narrative au duel est bien un élément syntaxique majeur du genre sous la forme la plus pure.

L'épuration du récit et des images dans la figure du duel permet un effacement progressif des diverses sémantiques qui nous avaient amené à définir le film d'action comme un genre hybride. La fusion des caractéristiques sémantiques à l'œuvre dans les films d'action contemporains ne correspond en rien à ce que la théorie post-moderniste considère comme un goût du mélange et du recyclage³¹⁰ car cette diversité n'est pas utilisée pour elle-même. Ce que Laurent Jullier définit par « recyclage » participe d'un clin d'œil volontaire au spectateur et produit des œuvres hétérogènes qui laissent visibles les distinctions entre les différentes sources d'inspiration. Le cinéma d'action travaille au contraire à fondre dans un même mouvement tous les genres et les divers types d'images, mettant ainsi en avant leur plus petit dénominateur commun : l'action spectaculaire. La diversité et l'impression de collage narratif

³¹⁰ « Quoiqu'il leur arrive de revendiquer bien haut une sorte de virginité artistique, nombre de créateurs postmodernes ont une conscience aiguë d'arriver après. [...] Par « recyclage », il faut entendre une certaine forme d'emprunt, qui ne se confondrait pas avec la citation, ni avec le détournement, ni le clin d'œil, mais qui ressortirait plutôt de l'allusion. La saga **Star Wars** ne cite pas, elle fait penser à. » Laurent Jullier, **Star Wars : Anatomie d'une saga**, Paris, Armand Colin, 2005, p.83.

et visuel ne sont pour les films d'action qu'une étape qui est ensuite dépassée dans une mise en valeur de l'action pour elle-même. Le cinéma d'action contemporain gagne sa légitimité et son identité dans l'effacement des structures génériques hétérogènes qui le composent pour mieux s'affirmer dans la mise en scène de la seule scène d'action. Nous avons déjà évoqué ces films : **Predator**, **Hidden**, **Rambo II**, **Terminator 2**, **Rollerball** dans sa version McTiernan, **Invincible**, **Speed**... Tous sont génériquement marqués par des sémantiques diverses (science-fiction, film de guerre, film sur la boxe, film catastrophe...) mais tous tendent pourtant vers une même représentation du duel interpersonnel. Leur nature hybride passe finalement à l'arrière-plan au profit de l'affirmation de leur appartenance à une catégorie très précise de films spectaculaires qui est en propre celle du film d'action.

Predator débute comme un film de guerre selon un schéma classique inspiré de **La Patrouille perdue** de John Ford (1934) et d'**Aventures en Birmanie** de Raoul Walsh, sur lequel sont greffés des éléments d'horreur et de science-fiction. Mais il se résout dans la lutte de deux corps nus, dépouillés de leur technologie et de leur humanité, comme le film a abandonné toute narration pour ne plus être qu'action. Dans **Predator**, comme dans **Piège de cristal**, le récit s'épure jusqu'au « *canevas élémentaire d'une survie en milieu hostile, expression générique sommaire, sorte de plus petit commun dénominateur. [...] La traque devient bientôt le trope majeur et la dynamique d'un film d'action dont la logique événementielle s'est « élémentarisée », s'est réduite à l'essentiel* »³¹¹ au profit du seul spectaculaire tel qu'il trouve à s'exprimer dans le duel. Le dernier acte de **Predator** repose uniquement sur la confrontation des deux principaux protagonistes, affrontement attendu mais retardé tout au long du film : Dutch devait d'abord se débarrasser des guérilleros constituant le premier ennemi défini par le scénario (cliché attendu du film de guerre teinté de politique) cependant que le Prédateur s'imposait en tant que menace principale en décimant tous les membres du commando. Alors que le film progresse, le nombre de personnages diminue (le Prédateur les élimine les uns après les autres) et l'intrigue s'abstrait, du récit d'une mission commando à une fuite dans la jungle, puis un face à face archaïque.

³¹¹ Florian Tréguer, article cité, p.96.

3. Le mode de l'action, une façon de raconter les histoires

La scène d'action apparaît au moment où la narration trouve ses limites et doit être remplacée par l'acte, au moment où ne peut plus rien avoir d'autre que la contemplation du spectaculaire. Sous la forme la plus pure, la scène d'action se trouve soit en *incipit*, comme un fragment antérieur à toute narration (les prégénériques bondiens, les ouvertures des **Aventuriers de l'Arche perdue** ou de **Matrix**), soit en bout de course, au stade terminal du récit. L'action spectaculaire démarre quand s'arrête la narration romanesque dont tous ses enjeux ont été exposés. Débute alors une réduction des enjeux narratifs, parallèle à l'expansion spectaculaire de la scène d'action. Ce que nous décrivons ici est un mode narratif, la façon dont le film d'action raconte ses histoires, quelles qu'elles soient. Cette forme d'expression n'apparaît d'ailleurs pas avec le cinéma contemporain

Dans **La mort aux trousses**, on assiste au bout de quarante minutes de film à une réunion dans les bureaux de la C.I.A. à Washington. La narration, jusqu'alors restreinte au point de vue d'un Tornhill dépassé par les événements, devient omnisciente le temps d'une scène, de façon à résumer et expliquer au spectateur les tenants et les aboutissants de l'intrigue en apparence absurde et qu'il a jusqu'à présent observée sans comprendre : George Kaplan n'existe pas, il s'agit d'une forme vide créée pour piéger l'espion Phillip Vandamm (James Mason) et Roger Tornhill a été confondu par erreur avec ce fantôme. Si Tornhill continuera pendant encore longtemps à être ballotté par ce récit qu'il ne comprend pas (tout lui sera révélé plus tard, avant qu'il prenne l'avion pour le Mont Rushmore), le spectateur peut désormais apprécier le spectacle en faisant fi du cadre narratif, puisque celui-ci lui a été expliqué. Cette séquence explicative enchaîne sur le début du voyage de Tornhill à travers l'Amérique qui sera le moteur des séquences d'action à venir. Dès lors que le récit a justifié le spectaculaire, il peut s'effacer pour lui laisser place : la structure du film est segmentée entre scènes narratives et scènes d'action basées sur les acquis du récit. La narration se stylise dans un *crescendo* de séquences d'action qui constituent un au-delà du récit mais donnent tout son sens à celui-ci.

« Un film ne s'arrête pas, il s'achève. Le récit résorbe ses chaînes causales en portant leur développement à un point de plus haute intensité, un climax. Le climax est un moment de réduction maximale des possibilités narratives ; dans **La Mort aux trousses**, Roger et Eve sont suspendus en haut du Mont Rushmore et ils n'ont plus que deux possibilités : tomber ou

être sauvés. »³¹² Vivre ou mourir, tel est l'enjeu à la fois minimal et maximal du cinéma d'action. « Par ailleurs le climax est pour le spectateur le moment le plus émouvant du film, celui où la tension est la plus grande parce que la réduction des possibles narratifs y rend ses anticipations ou ses attentes plus aiguës »³¹³. A la fin de **Ghosts of Mars**, John Carpenter n'a ainsi pas besoin de montrer ne serait-ce que les prémisses du combat que vont mener Mélanie Ballard (Natasha Henstridge) et Désolation Williams (Ice Cube) contre les extraterrestres qui attaquent la ville dans laquelle ils sont réfugiés, puisque tout le film, structuré en un *crescendo* de batailles de plus en plus importantes, tend vers cet instant : les deux personnages se regardent et arment leurs fusils, la menace reste hors-champ mais à cet instant il apparaît évident qu'il n'y a plus d'autre possibilité narrative que le combat. La scène d'action est cette évidence : « La marée est haute, c'est le moment de rester en vie [...] Allons nous battre, c'est ce que nous faisons de mieux ». **Ghosts of Mars** choisit d'éluder la scène d'action finale, en la posant comme une évidence. La plupart des films d'action contemporains préfèrent néanmoins développer très largement de tels moments spectaculaires (ce que Carpenter fait d'ailleurs dans les autres séquences de son film).



Figure 268 - La Mort aux trousses



Figure 269 - Ghost of Mars

Le mode expressif du cinéma d'action amène les films dans un au-delà de la narration, par une épure progressive du récit au profit du spectaculaire, où s'effacent les diverses marques génériques qui composent le film. Genre hybride, le cinéma d'action emprunte au film policier, au film de guerre, parfois à la comédie musicale, à l'horreur (**Predator**) et à la science-fiction (**Robocop**, **Matrix**...) mais trouve son unité et son identité par-delà ces diversités, dans son recours à la scène d'action comme moteur de la fiction.

En 1936, **San Francisco** de W.S. Van Dyke repose déjà sur une série de croisements génériques (le point commun de ces divers genres étant leur forme spectaculaire) qui se dissolvent dans la scène d'action finale, lorsque l'on bascule dans le film catastrophe. Le film

³¹² David Bordwell et Kristin Thompson, **L'art du film, une introduction**, Bruxelles, De Boeck université, 2000, pour la traduction, p.130.

³¹³ *Ibidem*.

tient d'abord de la comédie musicale et son intrigue, située dans le milieu des cabarets, est régulièrement entrecoupée de numéros chantés, dont la chanson titre « *San Francisco* ». Il s'agit également d'un mélodrame historique, d'une fresque sur les débuts de l'Amérique urbaine, inspirée de faits réels comme le souligne le carton introducteur. Le passage au film catastrophe dans les vingt dernières minutes du film, lorsque la ville est ravagée par un gigantesque tremblement de terre, fait fusionner ces diverses lignes génériques en un unique ensemble spectaculaire, celui de la scène d'action. La catastrophe a lieu alors que l'intrigue principale semble être finie : Mary Blake (Jeanette MacDonald) chante pour sauver le cabaret de Blackie (Clark Gable), mettant un terme à leur querelle amoureuse, qui correspond également à une opposition entre musique populaire et musique classique. Le spectaculaire apparaît sous la forme arbitraire, inattendue (mais annoncée dès le début du film), du tremblement de terre. L'intrigue principale s'arrête alors au profit de la contemplation des scènes de destruction et de l'errance de Blackie à travers la ville. La focalisation, qui englobait jusqu'alors plusieurs personnages, se resserre sur le seul Blackie dont la trajectoire à travers la ville en ruine relance la narration sur un autre mode, à un autre niveau. Dans les décombres, il croise la plupart des personnages du film, ce qui permet de clore les enjeux narratifs secondaires au cœur même de l'action. Le spectaculaire du tremblement de terre pousse à son paroxysme les thématiques présentes dans la première partie du film, plus narrative : la peur du chaos dans la ville et la quête par Blackie de l'amour et de la rédemption. Cette quête devient littérale lorsqu'il cherche Mary Blake dans les décombres.



Figure 270 - Les Inconnus dans la ville

Les Inconnus dans la ville de Richard Fleischer (1955) est également construit en deux parties, l'une narrative (la présentation de la ville et de tous les personnages) et l'autre tributaire de l'action spectaculaire (le braquage de la banque et ses conséquences) qui en constitue l'épure en acte. La première partie du film dresse le calme portrait des habitants d'une bourgade américaine, petits drames du quotidien et amours impossibles récurrents dans les mélodrames de l'époque. Après cette multiplication de personnages et de situations (dont certaines resteront en suspens), et le basculement causé par le *hold up* de la banque municipale, le dernier acte du film opère un resserrement sur le personnage de Victor Mature,

une famille d'Amishs entraperçus durant le générique, et l'équipe de cambrioleurs qu'ils doivent affronter. L'horizon du film se resserre de même, de la ville à une ferme (plus précisément encore la grange de cette ferme), au milieu de nulle part. La réduction progressive de l'espace et du nombre de personnages n'est nullement contradictoire au mouvement d'expansion qui clôt d'autres films d'action (à l'image des poursuites de **New York 1997**, **Mad Max 2**, **Terminator 2** ou **Matrix Reloaded** qui nous font passer au travers de nombreux décors) : il s'agit de deux façons différentes mais surtout complémentaires de créer un espace-temps propice à la mise en valeur de l'action. Dans **Les Inconnus dans la ville**, le mouvement de réduction se fait également de la diversité générique (film noir, mélodrame et chronique rurale) à la triple unité (de temps, de lieu et d'action) qui caractérise la séquence de siège finale. De l'ampleur émotionnelle et narrative de la première partie à la sécheresse de cette confrontation, on observe une épure du récit mais surtout une transformation du mode de narration par sa causalité. Le drame de la première partie se construit autour d'une causalité psychologique, étude de caractère centrée sur les réactions des personnages (ou plutôt leur absence de réaction, puisqu'ils sont souvent incapables de s'avouer leurs sentiments) face à une situation sociale, familiale, ou un trauma émotionnel. Nous sommes dans le cadre d'une narration romanesque basée sur les personnages et leur progression psychologique. La scène du cambriolage de la banque marque une première étape vers la cristallisation de l'action : on observe un rétrécissement du cadre dramatique, de la ville à l'agence bancaire dans laquelle ont convergé les trajectoires de la plupart des personnages présentés jusqu'alors. Cette scène marque aussi le passage d'une approche psychologique de la narration à l'actualisation des enjeux psychologiques dans une action : le coup de feu que tire soudainement le timide employé de banque sur l'un des gangsters fait échouer le braquage, entraîne la fuite des cambrioleurs avec leur otage, et surtout fait basculer le film dans l'action spectaculaire. Ce coup de feu est d'abord l'aboutissement de l'approche psychologique du premier acte du film où le caissier de banque Harry Reeves, transi d'amour pour l'infirmière Sherman, tente de se faire remarquer d'elle. Le cambriolage lui donne l'occasion de se comporter d'une façon qu'il croit être héroïque et marque aussi le début de l'action, d'un récit en acte. La rupture est soulignée dans l'économie visuelle du film par le gros plan – une échelle de plan inusitée jusqu'alors – sur la main de Reeves saisissant le pistolet dans un tiroir : rien ne compte plus désormais que les actes. Le thème de l'action, de l'acte, est justement central au film : réformé durant la Seconde Guerre mondiale, le personnage de Victor Mature n'a pas été en mesure de s'y comporter en héros, ce qui le minimise aux yeux de son fils dont tous les camarades de classe ont des papas vétérans. En

contribuant à arrêter les gangsters, il regagne l'admiration et le respect de son fils : la scène d'action agit comme un révélateur pour le personnage et permet d'apporter une solution au problème social exposé dans la première partie du film. Le fermier Amish interprété par Ernest Borgnine est non-violent mais finit par tirer sur l'un des gangsters pour protéger sa famille. Le passage à l'action de ce personnage dont l'essence même est la passivité illustre l'importance de chaque acte et le difficile cheminement moral qui mène à son accomplissement. Le poids moral de chaque action est souligné par le calme des mises en scène du cinéma classique. Le film d'action contemporain le sacrifie peut-être sur l'autel de l'excès et de la vitesse mais surtout il l'abstrait, transformant le spectaculaire en signe plastique. Le film de Fleischer est une célébration de l'action et de ses potentialités dramaturgiques, bien que son rapport à la violence se refuse à tout triomphalisme : dans son lit d'hôpital, Victor Mature explique à son fils et aux enfants qui saluent son courage qu'il faut autant que possible éviter de recourir à la violence. Il aurait préféré que son aventure n'ait jamais eu lieu. La violence est la version déraisonnable et défigurée de l'action mais c'est par elle que le héros se révèle à lui-même. Même lorsqu'il n'est pas un professionnel qui ne vit que par et pour l'action (espions, militaires, super-héros...), l'action et la violence restent un passage fondamental pour le héros américain ses fictions. Par-delà leurs diversités génériques, celles-ci progressent et se résolvent dans l'action.

Nous appellerons « cristallisation » ce resserrement de la narration autour de la seule séquence d'action et ses grands invariants tels que le duel, la poursuite, l'assaut et leurs variations. En science physique, la cristallisation est le passage d'un état liquide désordonné à un état ordonné et solide, le cristal. De même, la narration du film d'action passe-t-elle d'un ensemble parfois foisonnant et discontinu (la diversité des genres hybridés) à une forme épurée (la contemplation du spectaculaire comme seul moteur du récit). Au changement d'état physique correspond un changement du mode de narration. Les scientifiques nous apprennent que ce changement d'état physique (que ce soit la cristallisation ou l'ébullition, principe proche qui voit le passage du liquide à sa vapeur) est rendu possible par une augmentation de la chaleur du corps. De même, un récit se transforme en film d'action par l'influx d'énergie que le héros doit transformer en action spectaculaire pour rééquilibrer le film. Le point de cristallisation, dans le film d'action, c'est ce point de non-retour constaté par David Bordwell (qui lui donne le nom de « climax »), celui où les possibles narratifs sont réduits à leur minimum et où, ajoutons-nous, le spectaculaire apparaît comme la seule réponse à l'ampleur

de la situation qui ne peut plus être exprimée de façon romanesque ou par une forme autre que cinématographique.

Dans **Capricorn One** de Peter Hyams (1978), la scène d'action arrive dans la seconde partie du film (la première étant constituée d'une intrigue de politique fiction où la NASA organise un faux voyage sur Mars afin d'obtenir une augmentation de ses crédits) et elle correspond à l'affirmation par les trois héros de leur idéal de survie. Il s'agit d'un de ces films qui « deviennent » des films d'action alors qu'il ne s'agissait pas de leur mode d'expression premier (comme **Tonnerre de Feu** de John Badham ou **Le Royaume** de Peter Berg qui est un film d'investigation avant que son dernier acte ne bascule dans la guerre urbaine). Suite à une erreur dans le plan médiatique de la NASA, les trois cosmonautes du film d'Hyams, cachés dans un studio de télévision, sont déclarés morts et ne peuvent plus rejoindre leurs familles. La fiction influe alors sur la réalité, le simulacre et la mise en scène médiatique l'emportent sur les faits : morts dans ce que les téléspectateurs ont cru être une retransmission en direct, les trois cosmonautes doivent effectivement être éliminés. Pour échapper à ce triste sort, ils fuient dans le désert poursuivis par des ennemis sans visage et tentent de rejoindre leurs familles. Contre la froide rationalité du système politique et médiatique, le trio incarne la vie et la vérité, autant de valeurs qui s'expriment dans le sursaut vital des scènes d'action. Courir, fuir, se battre : c'est par ces actions primitives mais spectaculaires que les héros, alors que tout le monde les croit morts, prouvent qu'ils sont bien vivants, opposant par ailleurs le décor naturel et sauvage du désert américain aux stratégies de mensonge et d'effacement de leur adversaires qui, sont caractérisés par une abstraction technologique (les médias et le gouvernement comme menaces désincarnées).

Runaway Train d'Andreï Konchalovsky progresse – à partir une fois encore d'une narration exhibant sa diversité générique (drame réaliste, film policier, film catastrophe, mais avant tout film d'action) – vers une Vision épique et foncièrement non-réaliste, une image de la condition humaine et de la place de l'Homme dans l'univers, dont la dimension allégorique est soulignée par le recours à une citation issue de **Richard III** de Shakespeare (« *La bête la plus féroce connaît la pitié. / Je ne la connais pas, donc je ne suis pas une bête.* »³¹⁴). A partir d'une intrigue réaliste (la fuite de deux prisonniers par un train de marchandises qui traverse l'Alaska), le film est gagné par le spectaculaire et le film catastrophe (le conducteur du train meurt d'une crise cardiaque et le train fou lancé à toute allure sans pilote menace le reste du

³¹⁴ Il s'agit d'un échange entre Lady Anne et Richard: « *No beast so fierce but knows some touche of pity.* » / « *But I know none, and therefore am no beast.* » William Shakespeare, **Richard III**, Acte 1 Scène 2. **Histoires I (Œuvres complètes III)**, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 2008, p.765.

trafic ferré). L'intrigue s'épure encore, comme sous le coup de la vitesse grandissante du train, s'affine et se fige sur le personnage de Manny (Jon Voight) et les deux duels successifs qu'il va mener, d'abord contre le directeur de la prison qui le traque avec acharnement puis contre le train lui-même, monstre d'acier qui le mène vers une mort certaine. Manny attache le directeur au train avec des menottes, faisant ainsi fusionner ses deux adversaires, et monte sur le dos de la « Bête », bravant la vitesse et la tempête de neige pour détacher le wagon dans lequel sont restés ses amis et ainsi leur sauver la vie. Par cet exploit, Manny atteint un statut de surhomme, dépassant une condition humaine d'autant plus limitée qu'en prison, il était privé de toute forme de liberté tant mentale que physique, contraint de brûler son énergie de façon improductive et insignifiante dans des combats de boxe ou des émeutes. Sur le train, Manny devient une créature entièrement vouée à l'action : il n'existe plus que par sa puissance physique, outil de sa libération (« *je suis libre !* » hurle-t-il au policier avant d'aller accomplir son destin). A l'image, Manny n'est plus qu'une ombre indistincte dans la tempête, une forme sombre sur fond blanc, sur le point de se fondre dans le décor, de s'effacer.

Par ce coup d'éclat à la fois spectaculaire et absurde, Manny change de statut : de mû (par sa condition de prisonnier qui le contraint à l'obéissance, par le train emballé, et plus largement, par un récit qu'il ne contrôle pas), il devient le moteur libre de l'action. Son action mène le récit jusqu'à un point de non-retour, son autodestruction ou plutôt son effacement dans l'immensité blanche du paysage.

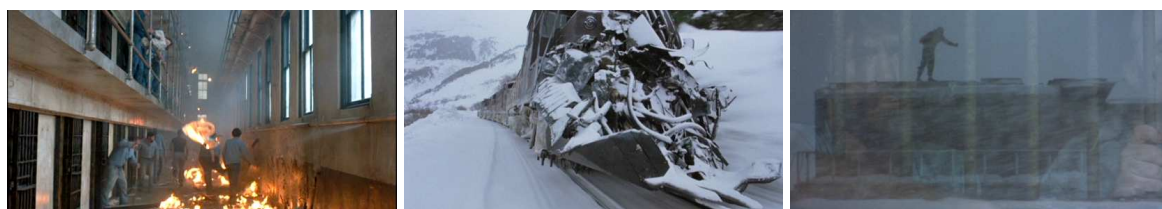


Figure 271 - Runaway Train

Dans **Runaway Train**, le sacrifice de Manny tient lui du sublime désintéressé et conduit le film à une abolition du récit, de l'espace, du temps et de toute valeur politique ou morale, grâce à l'action. Manny se fige une posture héroïque qui rend compte de la cristallisation du conflit et de son passage de la réalité au mythe (en tant qu'expression figurée de l'aspiration de l'homme à ce qui le dépasse). La surimpression des visages de ses compagnons de prison sur l'image de Manny le fait accéder à une dimension symbolique par le biais de la scène d'action : Manny incarne les espoirs et les rêves de ces hommes enfermés. Par l'action, il est devenu une allégorie de la Liberté.

Le film devient un film d'action en s'abstrayant de la réalité, en faisant des corps en mouvement le moyen d'expression principal de ses enjeux narratifs et psychologiques qui se cristallisent au travers d'une scène d'action. Le film se transforme et s'affine pour mieux s'exprimer par l'action spectaculaire.

L'identité générique d'un film ne dépend donc pas seulement du genre dans lequel il s'inscrit puisque ces structures génériques et leurs sémantiques apparaissent polysémiques et contingentes, particulièrement dans le cas du film d'action contemporain. De la même manière, la tonalité donnée à un film n'est qu'un seul des nombreux points de vue que l'on peut avoir sur cette histoire et n'apparaît pas non plus suffisante pour définir en propre la dimension souvent hybride du cinéma d'action. En choisissant certains de nos exemples dans des films de la période classique, nous avons tenu à montrer que le temps ne fait rien à l'affaire. Si les styles visuels associés au mode du spectaculaire évoluent en parallèle des avancées techniques et des attentes du spectateur (mais souvent dans le prolongement de recherches déjà anciennes), le mode de représentation qui sous-tend ces films n'est pas propre au cinéma contemporain. Un genre du film d'action contemporain se développe effectivement dans les années quatre-vingt, au croisement du film du film policier, du film d'aventure et du film de guerre, mais il est l'émanation d'une façon bien plus ancienne de faire des films et de raconter des histoires. Une stricte périodisation de l'histoire du cinéma et de ses genres ne nous apparaît pas un outil d'analyse suffisant pour définir ce qu'est un film d'action dans son sens de film raconté sur le mode de l'action, au travers d'une succession de séquences d'action. Ce qui importe, c'est donc la modalité expressive choisie par la mise en scène, les mécanismes visuels et narratifs mis en œuvre pour raconter l'histoire et leur impact sur le spectateur : un genre, ce n'est pas tant une histoire ou un cadre sémantique que la façon dont celle-ci est racontée, le mode sur lequel celui-ci est représenté.

Une « même » histoire peut donc être racontée de plusieurs façons différentes, par le prisme de divers modes narratifs ou de plusieurs genres, du drame à la comédie. L'exemple de ces films de Raoul Walsh reprenant un même schéma narratif dans des genres différents est célèbre : **Aventures en Birmanie** et **Les Aventures du Capitaine Wyatt** nous racontent ainsi la traversée d'un territoire hostile par un groupe d'hommes harcelé par un ennemi invisible. Sur cette trame, c'est la différence historique et géographique des deux films qui détermine leur genre. Le premier se situe en 1942 dans les îles du Pacifique, il est par la force des choses un film de guerre. Libéré des contraintes idéologiques de la Seconde Guerre mondiale, le second film se déroule un siècle plus tôt en Floride, durant les guerres indiennes

et est un western (même si son décor n'est pas le plus traditionnel du genre). Ce schéma narratif est très proche de celui que John McTiernan mettra en scène dans **Predator**, l'habillant de sémantiques encore différentes mais en le filmant sur mode de l'action spectaculaire, comme Walsh avant lui. De la même manière, Walsh fera de son film noir **La Grande évasion** (1941) une transposition dans un cadre westernien : **La Fille du désert** (1949)³¹⁵.

Le choix d'une certaine forme narrative ou la récurrence d'éléments thématiques n'est pas limité au cadre restreint d'un film ou d'un genre unique. On constate chez les personnages d'Howard Hawks une même facilité à manipuler le réel pour accéder à leurs fins (ils se sortent des plus mauvais pas en construisant des machines surprenantes et en élaborant des plans improbables), et ce aussi bien dans le cadre générique d'un western (l'utilisation de la dynamite à la fin de **Rio Bravo**) que d'une comédie (la façon dont les professeurs font prisonnier les gangsters dans **Si bémol et fa dièse** [1948] qui est par ailleurs un *remake* musical de **Boule de feu** [1942]) ou un film historique (les mécanismes qui aident à la construction des pyramides dans **La Terre des Pharaons** [1955]). Toujours chez Hawks, **Chérie, je me sens rajeunir** (1952) nous montre, par le biais d'une comédie fantastique, un adulte qui retombe en enfance. Cette situation se rapproche de celle de ce vieil homme qui, dans **Les Chemins de la gloire** (1936), se fait passer pour plus jeune qu'il n'est afin de ne pas être réformé de l'armée française et continuer à se battre dans les tranchées. Dans le cadre d'un drame situé durant la Première Guerre mondiale, ce type de quiproquo prend évidemment une dimension beaucoup plus dramatique que les maladroites d'un savant et de son singe. Ce qui assure la cohérence de ces variations, c'est moins le genre dans lequel elles sont inscrites que la façon dont le réalisateur nous les présente.

Un nombre plus restreint de modes et de tonalités recouvre la diversité des genres et permet d'expliquer ces variations narratives ainsi que le flou sémantique du film d'action contemporain. Le mode du spectaculaire recouvre ainsi tous les genres qui ont pour vocation le dépaysement du spectateur, la création d'images inédites, source de fascination. L'esthétique spectaculaire est en constante évolution et s'applique autant aux films d'action contemporain qu'aux genres de l'action classiques listés par Jean-Loup Bourget, et plus

³¹⁵ Ces rapprochements entre les films de Walsh méritent néanmoins d'être nuancés, comme le fait par exemple Pierre Giuliani (**Raoul Walsh**, Paris, Edilig, 1986). Ainsi, **Les Aventures du capitaine Wyatt** « n'est pas que le *remake* d'**Aventures en Birmanie** même si le scénario – l'inhumaine traversée et le thème du retour – en est voisin. [...] L'écart avec les grandes années Warner se creuse encore, écart d'autant plus significatif qu'il se fait justement sur une manière de *remake*. Là où [Errol] Flynn était prêt à rempiler, [Gary] Cooper aspire à la paix, par la femme, et à l'harmonie, par une association étroite avec une nature redevenue paisible. » (p.128). Au sujet de **La Fille du désert** : « *remake* westernien d'**High Sierra**. La plupart des situations du roman de [W.R.]

largement encore à l'ensemble du cinéma classique qui, de la comédie au mélodrame, a pour finalité première de proposer un spectacle. En dépassant le clivage des genres, l'analyse des modalités de représentation permet également de dresser des ponts analytiques entre diverses époques du cinéma, ainsi que des cinématographies lointaines. Ainsi, s'il est abusif d'assimiler le *Wu Xia Pian* (récit de chevalerie chinoise) au western sur le simple fait qu'il s'agit de deux genres héroïques et historiques privilégiant un mouvement vers le mythe à la description de faits avérés, on ne peut que constater que leurs avatars filmiques sont réalisés sur le mode du spectaculaire, et ce quelle que soit l'époque de leur production. Au-delà de leurs genres respectifs, **Aventures en Birmanie** et **Les Aventures du capitaine Wyatt** sont des films mis en scène sur le mode du spectaculaire et reposent donc sur des principes semblables (dépaysement du décor exotique, mise en valeur du corps des acteurs, représentation d'actes héroïques, ouverture du récit à des phases de contemplation non-narratives...), ce qui explique leur proximité. De la même manière, dans le cinéma contemporain, l'alliance du film d'action avec le film de guerre, le film policier, la science-fiction ou d'autres genres est rendue possible et évidente par le fait que tous ces genres appartiennent au même groupe spectaculaire. Au sein du mode spectaculaire, les images sont régies par un même idéal (la fascination du spectateur, son immersion dans la fiction) qui s'incarne ensuite de façon ponctuelle et contingente dans les sémantiques des différents genres.

Différent du mode spectaculaire mais souvent allié à lui, le mode de l'action est celui du mouvement dynamique des images et des corps, de l'enchaînement serré des péripéties, de l'incarnation physique des enjeux dramatiques. Il recherche l'identification émotionnelle du spectateur au film à un niveau presque physique, stimulé par une mise en scène elle aussi dynamique qui anime le récit par des mouvements de caméra et des structures de montage immersives. Le mode de l'action est celui de la vitesse et de la prouesse physique, d'une narration qui privilégie une compréhension intuitive et immédiate de la situation à son exposé discursif. Il s'agit du mode du cinéma d'action contemporain, qui en repousse toujours plus loin la vélocité et le dynamisme intuitif. Le mode de l'action est aussi celui du burlesque, des genres de l'aventure classique (western, film de guerre, *swashbuckler*), ainsi que de la comédie musicale où les personnages, comme dans le film d'action, sont définis par leurs mouvements et leur position dans l'espace. Le mode de l'action recouvre le genre du film

Burnett sont transposées, pourtant les différences ne sont pas qu'affaires de détails. » (p.119).

d'action contemporain mais ne s'identifie pas à lui car il correspond à un ensemble de films plus large, sans limitation historique ou sémantique.

Le genre du film d'action contemporain a des contours stricts (cadre urbain moderne, mise en valeur de la technologie, présence de fragments spectaculaires excessifs) mais son esthétique résulte de plusieurs hybridations. Il est aussi une catégorie transgénérique (un film de guerre, un western, une comédie burlesque sont à leur manière des films « d'action » puisque celle-ci y est le moteur du récit et le sujet principal de la mise en scène). Un « film d'action » peut enfin être un qualificatif que l'on accole à des genres préexistants, de façon à préciser leur qualification : on parle ainsi de « polar d'action » ou de film de « science-fiction orienté action » pour caractériser des films dont l'identité générique originelle est phagocytée par des scènes d'action spectaculaires se déroulant en parallèle de l'intrigue principale.

L'expression de « film d'action », même lorsqu'on lui accole l'adjectif « contemporain », nous semble donc entretenir une ambiguïté lexicale persistante entre d'une part des films de genre qui tendent vers le film d'action tout en s'inscrivant dans d'autres catégories génériques, et de l'autre des films qui exploitent les éléments sémantiques du cinéma d'action sans pouvoir en fournir une illustration syntaxique aboutie. Il y a enfin, des films que leurs sujets écartent *a priori* du corpus mais que leur mise en scène, leur syntaxe dynamique et physique, inscrit à coup sûr dans le mode de l'action. Sur cette base, on peut donc proposer au moins deux définitions possibles du film d'action.

La première est une définition stricte qui renvoie, depuis les années soixante-dix ou quatre-vingt, à l'ensemble des films spectaculaires qui reposent en partie ou intégralement sur la mise en valeur de séquences dédiées à l'action, parallèlement à une réduction des enjeux narratifs de leur genre d'origine (policier, film de guerre, de science-fiction...). L'histoire récente du genre est celle d'un progressif développement de la scène d'action en parallèle à une réduction des structures narratives, mouvement que l'on observe dès les films policiers des années soixante-dix (**L'Inspecteur Harry** et ses suites, les morceaux de bravoure de **French Connection**, les films d'exploitation tels que ceux de la *blaxploitation* qui compensent la simplicité de leurs intrigues par un déferlement inédit de violence et d'action) et qui aboutit, dans les années quatre-vingt, à former cette nouvelle catégorie de films.

La seconde définition est plus ouverte mais, plus exigeante, elle recouvre paradoxalement moins de films. Elle s'applique à ces films rares dont la mise en scène repose sur le mode de l'action et qui sont tous entiers mus par un mouvement spectaculaire stimulant de façon intuitive l'intellect du spectateur ainsi que ses autres sens. Cette stimulation est

produite par une mise en scène que l'on peut considérer comme « physique », à la fois, bien sûr, parce qu'elle a pour sujet des corps spectaculaires, mais aussi parce qu'elle incarne les enjeux abstraits du film (mouvement de la pensée, informations verbales, postures morales...). Le style de l'action relie entre elles les séquences spectaculaires que le cinéma contemporain affectionne comme de gros blocs indépendants épuisant les possibilités d'une situation donnée. On observe le développement d'un mouvement dynamique et spectaculaire qui se communique à l'ensemble du récit et pose la scène d'action comme le moteur même du film. La définition élargie englobe des œuvres ne correspondant pas aux attentes sémantiques attachées à l'expression de « film d'action contemporain », par exemple **Apocalypto** de Mel Gibson (2007) qu'une analyse sémantique classerait dans le genre du film historique et de l'aventure classique. La première partie du film, de la jungle à la cité maya, est bien un récit d'aventure fondé sur la découverte progressive d'un monde inconnu par le spectateur et le personnage, jusqu'à la contemplation forcée de cérémonies barbares. Dès que le héros Patte de Jaguar (Rudy Youngblood) fuit la cité décadente poursuivi par les chasseurs, le film est tout entier mû par le mode de l'action. Le récit se cristallise dans la fuite du personnage à travers la jungle et le mouvement de la mise en scène se règle sur celui de la course du personnage qui ne semble jamais devoir prendre fin (Patte de Jaguar tue ses adversaires sans même s'arrêter, devenu un pur vecteur cinétique). Débutant comme un film d'aventure, **Apocalypto** devient un film d'action « pur » en alliant dans son dernier acte le mode du spectaculaire à celui de l'action, au travers du mouvement de course du personnage. Ce dépouillement narratif, Mel Gibson l'emprunte à **La Proie Nue** (1966) mais il en accentue le rythme, gommant les nuances anthropologiques et les moments de contemplation naturalistes du film de Cornel Wilde pour présenter un personnage toujours en mouvement.



Figure 272 - La Proie nue



Figure 273 - Apocalypto



Entres autres exemples dans le cinéma contemporain, nous associons au mode de l'action (pour des raisons différentes) des œuvres comme **Basic** de John McTiernan (un *whodunit* en huis clos reposant *a priori* essentiellement sur le dialogue et la psychologie), les comédies de Tsui Hark (**Shanghai Blues**, **Peking Opera Blues** où s'enchaînent sur un rythme

effréné chorégraphies burlesques et martiales, toujours susceptibles de basculer dans le mélodrame) ou encore **Happy Feet** de George Miller (2006), film d'animation et comédie musicale contant les aventures d'un pingouin danseur de claquettes en quête d'Absolu. Que ces films, au-delà du genre dans lequel ils s'inscrivent en apparence, aient été réalisés par des cinéastes réputés pour leurs films d'action (McTiernan, Tsui Hark, George Miller l'auteur des **Mad Max**) n'est pas une coïncidence. Si ces réalisateurs ont principalement œuvré dans le genre du film d'action et l'esthétique du spectaculaire, c'est que leurs choix stylistiques y trouvent l'occasion de s'épanouir. Confrontés à d'autres genres, ils les traitent également sur le mode de l'action, y appliquant des solutions visuelles qui prolongent leurs expériences dans le genre du film d'action.

L'action et plus encore l'esthétique spectaculaire ne peuvent être limitées à un certain type de sujet. Il s'agit d'une façon de faire les films, d'un mode d'expression visuelle pour les réalisateurs qui l'appliquent ensuite librement à des sujets, des univers et des tonalités dont la variété est potentiellement infinie. Le film d'action apprécie l'imagerie virile mais le romantisme et la peinture de l'intime n'en sont pas exclus, surtout lorsqu'ils sont exprimés sur le mode de l'action spectaculaire. A la fin de **Mission : Impossible 3**, c'est au milieu d'une fusillade qu'Ethan Hunt et sa fiancée s'avouent leur amour, alors qu'elle désamorce la bombe logée dans sa tête : « *dans la précipitation maniaque des mots et des gestes, difficile de dire de quel côté est l'action, de quel côté est le quotidien : les deux s'échauffent mutuellement, passant de l'un à l'autre dans un délire, une panique, une exagération qui confond tout.* »³¹⁶ Cette expression de l'intime par le biais de l'action s'observe par excellence dans les films de James Cameron où le spectaculaire est toujours un écrin pour la révélation intime du sentiment amoureux. L'amour naissant, le coup de foudre de la première rencontre : **Terminator**, **Titanic** et **Avatar**. L'amour filial d'une mère pour son enfant : **Aliens**, **Terminator 2**. L'amour passé qui renaît, plus fort que jamais, au contact de l'impossible : **Abyss**, **True Lies**. Les histoires d'amour sont traitées d'une façon spectaculaire qui n'entre pas en contradiction avec leur caractère intime puisque le mode de l'action unifie ces différentes aspirations.

Nous appelons mode de l'action la façon dont certains films font de l'action leur moteur narratif. Il ne s'agit plus seulement de la fusion organique de la séquence d'action et de la continuité narrative, mais de la façon dont le récit tout entier devient action, mû par les

³¹⁶ Emmanuel Burdeau, « *Lapin chasseur* », *op.cit.*, p.52.

actes des personnages et le dynamisme de la mise en scène (mouvements de caméra, montage...). Pour constater cette fusion, il faut en revenir à l'opposition entre le spectaculaire et le narratif (dont nous savons déjà qu'elle doit être dépassée). Si on définit la scène d'action par le mouvement, elle dépasse vite le cadre figé d'une simili-scène de théâtre à laquelle Jean-Pierre Esquenazi cantonnait dans un premier temps le spectaculaire. En fait, il n'y a pas (ou plutôt il ne devrait pas y avoir) de distinction entre les modes spectaculaires et narratifs, dichotomie qui apparaît comme une solution de facilité.

Dans un film d'action, tout est action, se déroule en acte et au présent : l'action prend en charge le récit, organise par ses propres moyens la progression des fils narratifs. Affirmer que l'action *est* récit n'entre pas en contraction avec les conclusions d'Aristote lorsqu'il écrit dans **La Poétique** que « *la tragédie est l'imitation d'une action [...] imitation qui est faite par des personnages en action et non au moyen d'un récit* »³¹⁷. Pour Aristote la représentation en acte d'un fait semble s'opposer au récit de celui-ci : c'est parce qu'il entend « récit » au sens de parole rapportée (discours) et non comme ensemble de faits mis bout à bout de façon à constituer une narration portée à la connaissance du récepteur. Aristote oppose le poème épique, où la narration se fait par l'intermédiaire d'un aède, d'un récitant, à la tragédie qui présente directement à son public une reconstitution des faits, comme le fera le cinéma. Cette reconstitution en acte passe par l'artifice de la personnification d'un personnage par un acteur qui n'est pas ce personnage : nous sommes toujours dans la re-création, mais la distance avec le fait originel est moins grande qu'avec la médiation du conteur. Les faits ne sont pas rapportés par une instance extérieure (ce qui est la définition qu'Aristote donne à « récit ») mais au contraire présentés au présent, en acte. A la focalisation externe qui est celle de l'aède s'oppose l'immanence de la perception des personnages plongés dans l'action. **Le Treizième guerrier** de John McTiernan illustre le passage du récit épique comme parole rapportée à une expérience en acte des mêmes événements, au travers d'une réécriture de la saga nordique de **Beowulf**³¹⁸ du point de vue d'un individu plongé au cœur de l'action. Le film s'ouvre sur un récit au passé en voix *off* et se clôt sur la mise par écrit des souvenirs du personnage principal (il crée ainsi une première version de la saga nordique qui sera déformée par des siècles de

³¹⁷ Aristote, *op.cit.*, p.36.

³¹⁸ Le **Beowulf** est considéré comme le texte fondateur de la littérature anglo-saxonne, inspiré d'anciennes légendes germaniques et anglo-saxonnes. Il s'agit d'un poème épique vraisemblablement composé entre le septième et le dixième siècle après Jésus-Christ où il prend la forme manuscrite que nous lui connaissons (édition française : **Beowulf : l'épopée fondamentale de la littérature anglaise**, Paris, Gallimard, 1981). Le romancier Michael Crichton écrit en 1976 **Les Mangeurs de morts** (traduction française : Paris, Robert Laffont, 1994) où il imagine la rencontre d'un lettré arabe, narrateur du roman, avec un groupe de vikings au sein duquel se trouve l'homme dont les exploits seront racontés dans le poème du **Beowulf**. **Le Treizième guerrier** de McTiernan est l'adaptation de ce livre.

culture populaire). Ces paroles médiatisées contraste avec le cœur du film qui montre Ahmed ibn Fadhlān (Antonio Banderas), le narrateur, prendre progressivement part à l'action et découvrir le mystère des « Mangeurs de morts ». Lors des scènes de batailles, la mise en scène traduit la désorientation du personnage dépassé par un flux d'action et de sensations qu'il ne parviendra à contrôler que lors de la dernière scène. Présentés tout au long du film comme des ombres insaisissables et monstrueuses, reflets de perceptions embrouillées par la brume, la nuit et les superstitions des vikings, la tribu des Wendols apparaît finalement pour ce qu'elle est vraiment : de simples hommes des cavernes recouverts de peaux de bêtes. Le film repose sur la mise en ordre progressive des impressions et des sensations du personnage principal (ce que McTiernan traduit visuellement par une progression de l'ombre à la lumière), et plus largement sur une mise en récit de ses actes. Dans le traitement qu'en donne McTiernan, la saga de **Beowulf** n'est pas un discours déjà constitué et communiqué par un narrateur extérieur : le récit se forme au travers de l'expérience d'un narrateur complètement impliqué dans l'action. Dans **Le Treizième guerrier**, McTiernan réinvente la nature même de l'épopée : il revient à son fondement et en la présentant en acte, par le biais d'un film d'action au présent et à la première personne (la mise en scène illustre le point de vue du seul ibn Fadhlān). Si l'on peut dire que **Le Treizième guerrier** est un film d'action plutôt qu'un film d'aventure classique, ce n'est pas tant à cause de son esthétique mais parce que sa narration repose sur l'action comme découverte progressive, opposée à l'omniscience du récit épique original.

Selon Thierry Groensteen, « à la différence du roman, film et bande dessinée présentent (selon la terminologie de Christian Metz, reprise par André Gaudreault) une histoire “en actes”, mimée par les personnages eux-mêmes. L'un comme l'autre nous montrent les personnages en train d'agir, au lieu de nous dire les péripéties qu'ils subissent. A la narration se combine donc un autre mode de communication que, toujours à la suite de Gaudreault, je nommerai (pour remplacer ce terme trop marqué, trop marqué et par trop polysémique qu'est « représentation ») la « monstration », c'est à dire la production d'un simulacre analogique. Au cinéma comme en bande dessinée, monstration et narration sont indissociables, liées par une combinaison organique. (La littérature romanesque connaît surtout la narration, la peinture et la photographie principalement la monstration). »³¹⁹ La distinction entre narration d'une part et attraction spectaculaire d'autre part apparaît donc

³¹⁹ Thierry Groensteen, « Du 7^{ème} au 9^{ème} art : l'inventaire des singularités ». Gilles Ciment (dir.), *op. cit.*, p.18.

inopérante tant, dans les films d'action, l'action et le spectaculaire fusionnent pour produire du récit. La « *monstration* » comme production d'image est à la base du cinéma et le film d'action repose particulièrement sur cette capacité à faire naître une narration par le biais d'images en mouvement et en acte.

On pourrait bien sûr contester cette approche, comme a pu le faire Christian Metz selon qui « *prétendre que « le cinéma est l'art du mouvement », ce ne peut pas être, quoi qu'on en ait dit, énoncer l'une des composantes de la spécificité profonde du cinéma, puisque c'est énoncer l'une des composantes de sa spécificité la plus superficielle et la plus manifeste, puisque tous les films bougent* »³²⁰ Tous les films bougent, certes, mais pas tous de la même manière. La plupart des films, aujourd'hui comme hier, ne bougent que parce que la caméra a enregistré mécaniquement un pro-filmique déjà mobile. Alors que pour d'autres le mouvement de l'action apparaît comme l'enjeu même de leur expression artistique, mais le biais du spectaculaire visuel.

Notre définition du récit comme action se rapproche également de celle donnée par David Bordwell lorsqu'il fait la distinction entre « *récit* » et « *histoire* »³²¹. Pour Bordwell et Kristin Thompson le « *récit* », c'est ce qui se déroule en acte, l'action du film, rendue au présent, en direct et sans ellipses, ainsi que des éléments extradiégétiques (musique, générique...): « *le terme « récit » sert à désigner les éléments de l'histoire présentés directement [en acte] par le film au moyen d'images et de sons* »³²². L'« *histoire* » est plus largement « *la somme de tous les faits présentés explicitement dans le film [c'est le récit] ou déduits par le spectateur* »³²³. L'histoire englobe donc le récit et contient aussi ce qui s'est déroulé avant que le film ne commence ou qui a lieu entre chaque scène : ce sont des faits qui, eux, ne sont pas figurés en acte mais ont également de l'importance dans la narration. Par exemple, l'histoire d'un film dont le récit débute avec l'arrivée d'un policier sur les lieux du crime contient aussi l'exécution de ce crime que ni le spectateur ni le policier n'ont vue mais sur lesquels ils se basent pour découvrir la vérité. Pour reprendre la distinction d'Aristote, l'histoire correspond au point de vue omniscient et extérieur du narrateur du poème épique alors que le récit en acte est celui pris en charge par les interprètes de la tragédie.

Le cinéma d'action est un art du récit plutôt que de l'histoire : tout s'y déroule en acte, sans ellipse ni hors-champ. Les personnages se définissent par leurs actes plutôt que par leur passé et, lorsque celui-ci est nécessaire à la compréhension de l'intrigue, il est présenté sous la

³²⁰ Christian Metz, **Langage et cinéma**, *op.cit.*, p.31.

³²¹ David Bordwell et Kristin Thompson, *op. cit.* chapitre 4, p.117 et suivantes.

³²² *Idem*, p.121.

forme d'un *flash-back* qui le réactualise, afin d'en faire de l'action. Le recours à la monstration (le récit par l'image) participe du caractère littéral et souvent emphatique des films d'action (absolument tout est montré au spectateur). Lorsqu'il est violemment pris à parti par la police d'une petite ville américaine, Rambo se remémore ainsi les images sa captivité et de sa torture durant la guerre du Viêt Nam. Ces images du passé, juxtaposées avec celles au présent de Rambo dans le commissariat, nous éclairent sur la psychologie du personnage qui associe mentalement les deux situations, ce qui justifie visuellement sa rébellion envers les policiers. Le dynamisme de l'enchaînement des images, de la mise en récit des fragments temporels structure le film qui se déroule tout entier en acte. Sylvester Stallone fait de même dans la série des **Rocky** où le récit est pris en charge par de nombreuses séquences de montages : ces sommaires résument les grandes étapes de la vie du boxeur par une série d'images en acte prélevées des films antérieurs. Ces montages illustrent la création d'une mémoire collective de la série et témoignent surtout d'un souci de présenter des images en acte, au présent, même lorsqu'il s'agit d'illustrer le passé.



Figure 274 - Rambo

Il en va de même pour l'avenir : dans son souci de constamment montrer le présent de l'action, le mode de l'action saute volontiers des causes aux conséquences et d'une idée au présent à sa réalisation au futur. Dans **Mission : Impossible**, lorsqu'Ethan Hunt explique à son équipe son plan pour pénétrer dans Langley, l'exposition verbale est complétée par des images qui illustrent son propos : la parole prend une dimension performative, matérialise en parallèle les images qu'elle décrit. L'image complète la parole avant de prendre complètement sa place : Hunt décrit le système de sécurité mais, lorsqu'il expose son plan pour le contrer, une ellipse (soutenue par le thème tonitruant de la série télévisée) nous projette directement à sa réalisation. Cette ellipse crée un suspense puisque le spectateur possède moins d'information que les personnages qui accomplissent une mission parfaitement planifiée dont il ne connaît rien. Le passage de la parole aux images témoigne surtout de la nécessité pour le cinéma d'action de passer outre les structures verbales (théoriques) au profit d'une matérialisation des événements qui se déroulent toujours en acte, devant les yeux du

³²³ *Id.*, p.120.

spectateur. De même, dans **Man On Fire**, le kidnappeur donne par téléphone les instructions nécessaires à la livraison d'une rançon et chacune de ses indications est illustrée, au plan suivant, par sa réalisation en *flash-forward*. Le montage parallèle rapide fait coexister l'énoncé verbal d'une action et sa réalisation : le mode de l'action est ici ce qui densifie la narration par une collusion du présent et de l'avenir, de l'ordre donné et de son accomplissement. Le mode de l'action est ce qui permet de sauter d'une image à l'autre en faisant fi de leur écart : l'action est ce mouvement qui unifie le temps, l'espace et leurs représentations imagées. Le présent perpétuel dans lequel se déroulent les films d'action contemporains est tributaire de cette relation immédiate à l'action.

David Bordwell et Kristin Thompson expliquent que l'histoire contient des faits qui, s'ils ne sont pas explicitement mis en image et en action, peuvent être déduits du récit par le spectateur et les personnages. Dans l'action, le personnage n'a donc jamais une vision d'ensemble de la situation dans laquelle il est plongé. Il vit l'action « en direct », sans y être préparé, avec souvent une impression de désorientation transmise au spectateur par une mise en scène à hauteur d'homme, à l'image des combats du **Treizième guerrier** ou de ces plans de *Steadicam* qui collent au plus près des corps de Utah et Bohdi durant la course-poursuite de **Point Break**. Le spectateur découvre les embûches du décor simultanément au personnage, au moment où celui-ci s'y est déjà engouffré. Les obstacles auxquels se heurte la voiture de Popeye durant la poursuite de **French Connection** apparaissent de la même façon, par exemple la femme au landau qui jaillit au coin d'une rue. Ce hors-champ fait partie des éléments qui constituent « l'histoire » au sens de Bordwell et qui ne s'actualisent que lorsqu'ils entrent en collision avec la course du personnage, vecteur du récit. C'est donc par l'action que l'on accède au savoir et que le récit se forme. Le cadre narratif de la situation se découvre au fur et à mesure de la progression de l'action, selon le principe de la petite forme deleuzienne³²⁴. Dans la grande forme, au contraire, le récit est premier, le film jalonné de « situations » et les « actions » permettent de passer d'une situation à une autre en les altérant. Le point limite de la grande forme se trouve sans doute dans les scènes d'action démesurément étendues des films de Sergio Leone. Comme dans le western classique, ces scènes de confrontation arrivent pour dénouer la situation. L'action sert à clore le récit, mais les schèmes « sensori-moteurs » sont étrangement distendus et les personnages évoluent comme au ralenti. Chaque geste, chaque déplacement est décrit avec une précision telle qu'il

³²⁴ Gilles Deleuze, *op.cit.*, chapitre 10, p. 220-242.

semble dissocié du reste du film. La scène d'action est réduite à une succession de micro-actions (jeter un regard à droite, puis à gauche, faire un pas, lever son arme...) qui se refusent à s'enchaîner de façon dynamique, à créer une vision d'ensemble pour constituer un récit. L'action sert toujours de pont entre deux états de la situation, S et S', mais elle a gagné en autonomie et s'oppose presque à la narration. Leone ne filme plus le flux de l'action mais l'écoulement du temps, l'action et l'inaction finissent par se confondre en un même figement. A l'opposé, le recours à la petite forme offre une opportunité de recréer du récit au sein de la scène d'action, non pas en intégrant, de façon plus ou moins artificielle, des situations narrative entre deux fragments spectaculaires, mais au contraire en appliquant à l'action un principe de dévoilement progressif qui est celui du récit linéaire en acte. Dans la petite forme, l'action précède et dévoile la situation de façon métonymique, au travers de détails qui sont découverts au fil de l'action au lieu d'être données d'emblée. L'action crée du récit et de la pensée en obligeant spectateurs et personnages à réfléchir, à réaliser un trajet intellectuel de la partie dévoilée par l'action à la totalité de la situation.



Figure 275 - Nomads

Voilà qui explique l'importance donnée au motif de la trace chez des cinéastes comme William Friedkin ou John McTiernan, tenants d'une forme pensée matérialiste exprimée au travers des formes du cinéma d'action. **Nomads** débute ainsi presque par une traînée de sang sur le sol d'un hôpital, trace que la caméra suit (comme elle suivra les traces de pas, ensanglantés eux aussi, de John McClane dans **Piège de Cristal**) pour aboutir au chevet du professeur Pommier (Pierce Brosnan). Tout au long du film, d'autres éléments importants de la narration sont d'abord évoqués sur le mode indiciel de l'empreinte qu'ils ont laissée dans le monde concret. L'action doit ensuite être recomposée par le spectateur ou est explicitée durant un *flash-back*. Dans le garage de Pommier, le sang sur le tapis révèle le meurtre des précédents occupants de la maison et les tags sur le mur annoncent la présence des nomades dans le voisinage. Une autre scène débute par le plan d'un bidon jaune abandonné sur un parking où Eileen Flax (Lesley-Anne Down) s'arrête après une nuit d'errance sur les lieux fréquentés autrefois par Pommier. Retour en arrière explicatif : l'anthropologue est caché dans

sa voiture et observe les nomades en train d'agresser un autre conducteur. Ils montent sur sa voiture et jettent le fameux bidon jaune dessus. Dans l'espace au présent, déserté, le bidon est la preuve concrète que quelque chose a eu lieu qui a marqué l'espace : l'histoire (ce qui est arrivé à Pommier avant sa mort sur laquelle le film débute) se découvre au fil du récit, des actions de Flax qui revient sur les traces de l'anthropologue. Toutes ces traces sont des « indices » qui renvoient au principe de la petite forme elliptique. Le film est raconté sur le mode de l'action (quand bien même, contrairement aux autres films de McTiernan il ne contient pas ou peu de scènes d'action spectaculaires) car ce sont les actions des personnages qui assurent la continuité dynamique d'une narration pourtant fragmentaire, se développant sur plusieurs niveaux. Les récits de **Nomads** (raconté en *flash-back* parcellaires), de **Predator** (qui bifurque du film de guerre au film de monstre) ou de **A la poursuite d'Octobre Rouge** (où plane le spectre de la trahison de Ramius) avancent « *en aveugle, et la situation se dévoile dans le noir et dans l'ambiguïté. D'action en action, la situation surgira peu à peu, variera, s'éclaircira finalement ou gardera son mystère* »³²⁵. On trouve chez McTiernan de nombreux exemples de scènes ainsi construites à rebours, partant de l'« action », de l'« indice » pour remonter vers la « situation ». Au début de **Thomas Crown**, il filme d'abord de la sciure de bois en train de tomber sur le sol avant de montrer l'origine de cette sciure, le cheval de Troie dont sont en train de sortir les cambrioleurs : « *l'action dévoile une situation qui n'est pas donnée* »³²⁶. « *La situation est donc conclue de l'action, par inférence immédiate ou par raisonnement relativement complexe* »³²⁷. La scène d'action est récit, elle participe de la mise en scène de la pensée des personnages qui, selon une logique *behavioriste*, se traduit dans leurs actes.

French Connection est tout entier structuré par une découverte progressive des enjeux du récit. Tout part d'un soupçon de Popeye qui, en dehors de ses heures de service, suit le client d'un bar. Persuadé de la justesse de son intuition, il met alors en place la surveillance du suspect qui lui révèle peu à peu l'existence du réseau de drogue marseillais : un indice *a priori* insignifiant conduit, pour qui sait le lire et l'exploiter, à des faits d'importance. Le film se construit dans un enchaînement des filatures, une accumulation de preuves et d'indices, au fil de l'action qui devient le moteur du récit, un mode narratif à part entière. La scène d'action n'est donc plus un fragment démontable inséré dans la continuité

³²⁵ *Idem*, p.220.

³²⁶ *Ibidem*.

³²⁷ *Id.*, p.22.

narrative du film : elle est ce qui englobe et unifie cette continuité. Le récit se construit au fil de l'action et de l'intrusion dynamique des informations dans le cadre.

Le terme « action » ne doit plus être considéré comme un qualificatif marquant un simple ajout sémantique. Dans cette optique, un « polar d'action » ne serait qu'un film policier dans lequel la narration laisse place à intervalle régulier à des scènes spectaculaires et violentes. C'est la définition la plus conventionnelle du genre, celle qui reste applicable au plus grand nombre de films, sans se soucier de la façon dont sont mises en scènes leurs péripéties spectaculaires. Dans nombre de ces films, la démesure spectaculaire des scènes d'action apparaît comme un simple ajout : ils s'alignent sur l'esthétique du spectaculaire contemporain, s'inscrivent de façon superficielle et irréfléchie dans le genre du film d'action. La seconde définition, plus ouverte, du mode de l'action nous rappelle au contraire qu'il existe bien un « style » de l'action en ce que *« le style semble s'opposer au genre comme le permanent au provisoire : le premier constitue une sorte de répertoire qui offre un cadre pour l'invention des types génériques. Le genre ajoute une « sémantique » (des types de personnages, d'actions, de décors, etc.) à un ensemble de procédures stylistiques. Il ne se contente pas d'habiller un style, mais lui donne sens »*³²⁸. Le mode expressif de l'action est ce cadre stylistique qui accueille certains films d'action hollywoodiens contemporains mais structure également des œuvres issues de divers genres, époques et cinématographies.

Il convient de nuancer l'importance particulière donnée à l'action dans la délimitation d'une catégorie précise de films. Le cinéma est en effet, si on lui applique les catégories d'Aristote, un art dramatique qui imite la réalité en mettant en scène des personnages qui agissent, plutôt que le récit de ces actions. Le mode de l'action pourrait donc apparaître semblable au mode dramatique défini par Aristote pour le théâtre et qui se prolonge pour le cinéma. Le mode de l'imitation dramatique est naturel au cinéma : il est techniquement lié à la saisie du réel en acte, si bien que nous ne percevons plus cette évidence avec autant de force qu'elle devrait l'être. Le mode de l'action, couplé avec celui du spectaculaire, renouvelle notre rapport au cinéma comme continuité dynamique et expressive d'images en mouvement. Le mode de l'action est une intensification du mode dramatique propre aux arts vivants. Le mode dramatique reproduit tout le spectre des actions humaines, jusqu'aux plus insignifiantes : même dans les formes les plus radicales de la crise de l'action qui touche les cinématographies dites modernes, les films continuent de dépendre de l'action, du mode dramatique consubstantiel au cinéma. Le mode de l'action, lui, va au-delà de cette évidence :

³²⁸ Jean-Pierre Esquenazi, *op.cit.*, p.41.

il est un choix expressif qui se caractérise par une accentuation des actions, une mise en valeur intensive de la nature dramatique (c'est-à-dire : en acte) du cinéma. Pour ce faire, il s'allie le plus souvent avec le spectaculaire (celui des corps, des situations, de moyens techniques) afin de proposer une définition intensive de l'action au cinéma : dans un film d'action, l'action n'est pas seulement un enchaînement d'actes mais l'accentuation de leur impact dramatique. Le film d'action contemporain trouve son aboutissement lorsqu'il est tout entier mû par le mode de l'action, celle-ci excédant le cadre de la scène spectaculaire qui lui est traditionnellement réservé.

Il nous apparaît que le mode de l'action ne recouvre pas la totalité des films d'action dans leur définition sémantique restreinte (un film contemporain retravaillant par l'excès les genres du spectaculaire classique). On constate en effet que de nombreux films considérés comme des films d'action se contentent de juxtaposer sèchement scènes d'action et tunnels dialogués, sans parvenir à créer une synergie entre le narratif et le spectaculaire, et encore moins à exprimer l'un par l'autre. Ces films sont bien des films spectaculaires comportant un certain nombre de scènes d'action, mais ne sont pas pour autant des films qui s'expriment sur le mode de l'action, puisqu'ils recourent trop souvent à des formes de narration verbale plutôt qu'à un réel dynamisme physique et visuel. Le mode narratif de l'action reposant sur la valeur expressive des séquences d'action, il privilégie les récits sans paroles (lorsque des dialogues sont présents, ils le sont souvent sous une forme fruste et sont rarement utiles à la compréhension de la scène) et illustrés par des images en acte. Le mode de l'action ne se limite pas à un lien direct, organique, entre le verbal et le spectaculaire mais est aussi l'expression de l'un par l'autre, au point que le récit devient action physique (cette action est autant celle de la caméra en mouvement que celle des corps filmés).

Le mode de l'action est celui de l'incarnation, de l'expression visuelle et physique, en acte, de données abstraites. Lorsque Néo est recueilli par le groupe de Morpheus dans **Matrix**, il suit un entraînement accéléré *via* un programme informatique. A la fin de ce programme au cours duquel on a intégré dans son esprit toutes les techniques de combat existantes, Néo déclare, émerveillé : « *Je connais le kung-fu* ». Morpheus lui répond : « *Montre-moi* » et le provoque en combat singulier pour lui démontrer qu'il ne suffit pas de savoir se battre pour vaincre un adversaire. L'apprentissage des techniques de combat par Néo a été strictement théorique, un ensemble de données abstraites (positions de combat, attaques et parades) absorbées par son esprit. En invitant Néo à se battre dans le dojo, Morpheus lui fait mettre en application ce savoir, dans le cadre artificiel d'une scène d'action strictement

délimitée. Le combat n'est plus théorique, il est en acte et le savoir ne vaut que s'il est mis en pratique. Dans un film d'action, les personnages se définissent par leurs actes mais cela ne signifie pas que leurs actes se font hors de toute pensée. Au contraire, la scène d'action est le moment où les idées et les principes (concepts philosophiques, valeurs morales...) s'incarnent à l'écran. Au court du combat dans le dojo, Morpheus conseille Néo : « *Tu es bien plus rapide que ça. Ne pense pas que tu l'es, prends en conscience* ». Il y a une différence réelle entre le su et le connu, le savoir théorique et la connaissance pratique. L'intellectualisation n'est rien sans la mise en pratique de ce savoir, ce que réalise la scène d'action.

Au début de **L'Aventure du Poséidon**, le prêtre interprété par Gene Hackman prononce un prêche où il définit sa vision du monde et de la religion que l'on pourrait résumer par l'adage : « *Aide-toi et le ciel t'aidera* ». La catastrophe lui donne l'occasion de passer de la parole aux actes : il met en application son *credo* et devient le guide des survivants. La stylistique de l'action apparaît d'autant plus évidente lorsqu'elle s'applique à un objet en apparence contradictoire avec l'action spectaculaire : la parole. Dans le film d'action, la parole est réduite, souvent stéréotypée mais est elle surtout mise en scène comme une forme matérielle et spectaculaire : la parole est extériorisée et participe au mouvement de l'action, comme dans la séquence de lutte d'**Invasion Los Angeles** de John Carpenter.



Figure 276 – Matrix



Figure 277 - Invasion Los Angeles



Lorsque John Nada (Roddy Piper) doit convaincre son ami Frank (Keith David) de la réalité d'une invasion extraterrestre qu'il est le seul à voir grâce à une paire de lunettes de soleil aux filtres spéciaux, la scène est traitée sous la forme d'un long combat à mains nues. Chez Nada, la persuasion ne passe pas par une pensée discursive et des arguments rationnels mais par une prise à partie physique de son compagnon. Nada et Frank se frappent violemment, et leur lutte semble aller contre la finalité de Nada : convaincre son ami, c'est-à-dire établir un lien avec lui, pas déclencher une crise. L'argumentation est réduite au minimum, se cristallise dans l'injonction répétée de Nada à Frank : « *Mets ces lunettes* ». Plus qu'à la parole, Nada fait confiance à l'image : une fois que Frank aura vu, il le croira et toute parole sera alors inutile. La parole s'atrophie au profit d'une expansion de la violence

physique qui traduit explicitement la tension entre les deux hommes : le discours s'extériorise en une performance physique au lieu de prendre une forme dialoguée. La mise en scène sur le mode de l'action permet de dépasser le simple énoncé discursif de la situation (Nada résume comment il a découvert la présence des aliens colonisateurs et convint Frank de l'aider) : en s'affrontant, les deux personnages ne font pas qu'argumenter, ils testent aussi leur humanité. Dans un film où le doute sur l'identité de l'Autre est constant (les extraterrestres se font passer pour des Terriens et évoluent au milieu d'eux sans se faire voir), les deux héros se prouvent qu'ils sont encore des êtres humains capables de supporter le choc et l'épuisement du combat. C'est aussi une amitié qui, paradoxalement, se noue dans cette lutte : assez rapidement, l'échange de coups de poing vire au corps à corps, les deux hommes roulent au sol, s'étreignent, se soutiennent mutuellement, font équipe après s'être opposé. Carpenter propose ici l'expression physique, donc visuelle, d'enjeux rhétoriques (certes stéréotypés) qui, filmés sur le mode de l'action spectaculaire, donnent naissance à une scène d'action. La situation dans laquelle se trouve Nada (devoir faire accepter l'incroyable à son entourage) a déjà été vécue par de nombreux personnages du cinéma de science-fiction (par exemple le couple de héros de **L'Invasion des profanateurs de sépultures** lorsqu'ils tentent d'informer leurs concitoyens de la menace qui pèse sur eux). Carpenter donne une nouvelle vie au cliché en l'exprimant sur le mode de l'action plutôt que de façon discursive. Il le réactive par une expansion spectaculaire et physique.

De façon à construire une œuvre fiction narrative et non pas un enchaînement insensé de cascades, le film d'action repose sur des structures narratives et génériques qui justifient la présence des séquences d'action. Le mode de l'action traite ces structures narratives à la fois par l'abstraction et par un tour de passe-passe. Abstraction lorsqu'il cristallise ces enjeux dramatiques en une ligne droite d'affrontements symboliques. Un tour de passe-passe lorsque la mise en scène détourne le contenu discursif d'une scène au profit du spectacle des corps et de la contemplation du mouvement.

Un policier arrive à son bureau, débute une enquête. Il reçoit de ses collègues les informations qui lui seront nécessaires, ainsi qu'au spectateur, pour pénétrer dans l'univers du film, prendre connaissance de l'anecdote autour de laquelle va se construire la fiction : une telle séquence nécessite un long dialogue informatif dont chaque élément est important et voué à être réutilisé au cours du film. Au début d'**Une journée en enfer**, John McClane, affalé dans un fourgon de police, l'esprit encore embrumé par l'alcool et le sommeil, est bombardé d'informations par ses collègues : on y parle de l'attentat qui vient d'avoir lieu,

mais aussi d'un vol de camion de chantier et des résultats de la loterie nationale. Chacun de ces détails sera par la suite nécessaire à la progression de l'intrigue. Ce type de séquence semble ne pouvoir être que discursive, nécessaire prélude narratif à une œuvre spectaculaire ; sauf devant la caméra de cinéastes capables de détourner ce processus intellectuel en un tour de force visuel.

Ainsi de la première scène de **Point Break**. Johnny Utah arrive pour la première fois au bureau du F.B.I. et est reçu par son supérieur qui lui fait visiter les locaux, lui présente son unité (les attaques de banque, très nombreuses à Los Angeles) et ses conditions de travail (les enquêtes se résolvent au bureau, par l'analyse des fichiers). La scène introduit aussi Utah, son statut de « jeune loup », très doué à l'entraînement mais sans aucune expérience du terrain. Sur cette narration simple, c'est visuellement que Kathryn Bigelow fait la différence en l'intégrant dans une forme visuelle dynamique dont les caractéristiques sont déjà proches de celles d'une scène d'action. Cette séquence de dialogues est filmée en un très long plan mobile au *Steadicam* qui suit les personnages à travers le bureau, sans coupure de l'arrivée de Utah à la fin de la conversation. Celle-ci s'achève sur un échange de répliques ironiques cadrées en champ/contrechamp pour marquer l'opposition entre Utah et son chef. Les dialogues sont incisifs, imposent leur rythme rapide à la séquence mais n'ont pas de réelle valeur informative, ce qui permet à Bigelow de détourner l'attention du spectateur du texte vers sa mise en scène dont le brio nous plonge d'emblée à la suite des personnages, au cœur de l'action. A condition de se concentrer sur le spectacle physique de la mise en scène, cette séquence ne se limite pas à un dialogue introducteur : il s'agit de nous faire comprendre la fluidité du rapport à l'espace de Utah, ce qui sera le motif des scènes d'action à venir. La mise en scène de ce dialogue est à rapprocher de la façon dont Bigelow filme quelques minutes plus tard la première attaque de banque : même maîtrise de l'espace et du *timing* dont font preuve les personnages, même dialogue vif mais fonctionnel, mêmes plans longs et sinueux (dans la banque, ils seront montés de façon plus abrupte de façon à rendre la tension qui règne durant le braquage ainsi que le nombre plus élevé de personnages, donc de points de vue). La séquence de dialogue est filmée avec les mêmes paramètres que la scène d'action et abstraite de sa fonction première (présenter un personnage par la transmission d'informations verbales). La virtuosité de la caméra lors de l'arrivée de Utah au bureau annonce déjà que nous sommes dans un film d'action même si le décor et la situation sont encore celui d'un film policier : Kathryn Bigelow nous fait passer du contingent (l'anecdote policière, les personnages) au nécessaire (le spectacle des corps en mouvement). Traitée sur le mode stylistique de l'action spectaculaire, la parole même devient une expérience physique et un

objet de spectacle, transformation que Bigelow réalise en concentrant sa mise en scène sur le mouvement des corps dans l'espace plutôt que sur le figement relatif imposé par un usage discursif du dialogue.



Figure 278 - Point Break



Figure 279 - L'Epreuve de force



Figure 280 - Spy Game

On trouvait déjà une séquence semblable au début de **L'Epreuve de Force** de Clint Eastwood. Après une nuit de beuverie, le policier Ben Shockley arrive au quartier général de la police de Phoenix. Il est attendu par son coéquipier qui le conduit dans le bureau de leur supérieur. Celui-ci confie à Shockley une mission à Las Vegas. Son billet d'avion en main, Shockley traverse le commissariat en sens inverse et reprend sa voiture pour se rendre à l'aéroport. En quelques minutes, Eastwood nous a présenté trois des quatre personnages principaux (le quatrième, Gus Malley, est cité mais sa surprenante identité ne sera révélée que plus tard) dans une séquence très dialoguée mais avant tout marquée par le mouvement et l'action. Dans **Spy Games** de Tony Scott, les séquences au présent sont de même des très longs dialogues non spectaculaires mais participent du film d'action par le rythme très rapide des déplacements de Robert Redford dans les locaux de la C.I.A. (le personnage est constamment en mouvement, passe d'une salle de conférence à une autre, maintenant une tension physique qui imprègne les dialogues) et un découpage serré qui fait s'entrechoquer les enjeux dramatiques et met la parole en perspective avec une situation plus large.

Dans **L'Epreuve de force**, Shockley et son coéquipier traversent les longs couloirs du commissariat suivis par la caméra, Eastwood privilégiant des plans longs et mobiles qui donnent une sensation de continuité, à défaut d'un véritable plan-séquence. Cette séquence – qui constitue un des rares moments d'exposition narrative dans un film structuré autour d'une longue poursuite – est une boucle visuelle (elle débute lorsque Shockley gare sa voiture devant le commissariat et s'achève lorsqu'il remonte dedans après avoir fait le tour du bâtiment) qui vaut pour elle-même : cette boucle peut être vue comme la traduction visuelle du statut de la scène d'exposition au sein d'un film d'action. Il s'agit d'un moment de pause avant que le héros parte à l'aventure (le seul moment fixe de la séquence est l'arrêt de Shockley dans le bureau de son supérieur qui lui indique sa mission, série de plans rapprochés sur les acteurs immobiles). La boucle est un préliminaire nécessaire à la ligne droite de

l'action. Même dans cette inaction apparente, le héros ne cesse de bouger et la caméra est embarquée à sa suite : Shockley arpente les couloirs du commissariat comme Utah les bureaux du F.B.I., fauves en cage sur le point d'être relâchés dans l'action. Une fois encore, ce sont moins les informations verbales délivrées par la scène qui importent que la trajectoire physique décrite par le personnage. Dans **L'Épreuve de force**, tout est donc dit en ces quelques minutes, en un *nœud* dramatique dont les informations permettent de *boucler* le récit pour ne (presque) plus avoir à y revenir afin de laisser place à l'expansion des séquences d'action.



Figure 281 - 48 Heures

Dans **48 heures**, Walter Hill réalise un plan-séquence afin de mettre en espace le mouvement de l'information. Après une fusillade où sont mort deux de ses collègues, Jack Cates arrive au commissariat et se trouve bombardé d'informations par ses collègues. Cates fait les cent pas dans la salle principale du commissariat et les autres policiers vont et viennent autour de lui, lui apportant les informations (identité des suspects, rapport balistique,...) dont il a besoin. Ce long plan-trajectoire introduit les éléments nécessaires à la compréhension de l'intrigue et qui vont mener à l'union de Cates avec l'arnaqueur Reggie Hammond. La complexité du plan-séquence rend d'abord compte de l'inconfort de la situation de Cates, sollicité de toutes parts par ses collègues, alors que le cadre est saturé d'informations (au premier plan, la prostituée témoin de l'échange de coups de feu est interrogée et ses paroles se superposent avec celles de Cates sur la bande son). C'est aussi la simplicité de l'enquête qui apparaît au spectateur : il suffit à Cates de faire quelques pas pour que les informations viennent à lui. Nous sommes dans un film d'action, pas dans un film policier et ce n'est donc pas l'enquête qui compte : sa conduite peut bien être superficielle du moment qu'elle est filmée de façon spectaculaire et dynamique. Il s'agit là d'une des manifestations du mode de l'action : filmer de façon concrète et dynamique, par le mouvement des corps et de la caméra, ce qui est abstrait (la parole et les informations discursives qu'elle véhicule).

Dans le film d'action, c'est le physique, l'extériorité, qui est porteuse de toutes les significations, même les plus intérieures, les plus abstraites. Le mode de l'action est couplé

avec le spectaculaire : tout est potentiellement un spectacle, il n'y a pas de limites au visible et au montrable. Les paroles et les pensées deviennent elles-mêmes visibles. La parole est mise en espace, traduite physiquement par les mouvements des personnages et leur position dans le cadre. Au sujet d'une scène d'**Otage**, Florent Emilio Siri explique avoir voulu réaliser un « *duel de western verbal* »³²⁹ : la parole est une arme, surtout lorsqu'elle est redoublée par une mise en espace dynamique et physique qui en incarne les enjeux. Dans la cour d'une maison – effectivement semblable à l'arène d'un film de Sergio Leone – le trio de bandits fait face au policier Jeff Talley et désire s'emparer d'un sac rempli d'argent. L'enchaînement rapide des gros plans traduit la tension, la rage des protagonistes, alors que les plans d'ensemble ou américains mettent les personnages face à face, en l'attente de l'issue du duel.



Figure 282 - **Otage**

La mise en image de la parole et de la réflexion par l'utilisation de la grammaire cinématographique comme un équivalent de subtilité de la pensée discursive est une constante des films de John McTiernan. Sur ce point, **Basic** constitue un aboutissement, film d'action débarrassé de la rhétorique explosive du genre (explosions et fusillades sont limitées aux séquences de *flash-back* militaires) au profit d'affrontements psychologiques et verbaux traités sur le mode de l'action, comme autant de luttes : un gros plan sur un visage y devient aussi dramatique qu'une cascade ou un coup de feu. La mise en scène de McTiernan est fondamentalement spectaculaire, celle d'un artiste qui pense le cinéma sur le mode de l'action, quel que soit le genre dans lequel il s'inscrit. Il est attentif aux mouvements chorégraphiés des corps qui agissent en synergie avec les déplacements de sa caméra. **Basic** repose sur l'opposition de plusieurs stratégies d'occupation de l'espace qui définissent les personnages par-delà leurs relations verbales et accentuent la dimension spectaculaire du film. Julie Osborne contre Tom Hardy. La souplesse et la discrétion contre l'encombrante masse d'un homme au comportement exubérant. Tom Hardy parle fort et bouge beaucoup, tente d'occuper toute la largeur du CinemaScope, quitte à placer sa silhouette massive à l'horizontale, couché sur une table. Osborne est repoussée dans les bords du cadre, toujours à

³²⁹ Dans le commentaire audio du DVD (Métropolitain).

la limite de l'expulsion (Hardy ne veut pas travailler avec elle, il l'exclut de « son » cadre : lorsqu'ils se disputent sous un auvent en bois, l'espace réservé à la jeune femme est encore restreint par les poutres qui barrent le cadre en diagonale). La jeune femme va peu à peu reprendre possession de l'image, à égalité avec son partenaire/adversaire qui finira par reconnaître ses qualités et l'inviter à faire partie de son équipe.

Lors des nombreuses scènes de dialogues qui émaillent le film, la mise en scène sur le mode de l'action refuse la représentation statique de personnages en train de parler : la trajectoire de la caméra suit celle de la parole, bouge d'un personnage à un autre de façon à présenter la parole comme une action spectaculaire. Lorsqu'une parole ou une idée se propage d'un personnage à un autre, de l'avant-plan à l'arrière-plan, McTiernan utilise le passage du flou au net pour rendre perceptible au spectateur ce changement. L'arbitraire très marqué de ces choix de réalisation (mouvements de caméra non motivés par l'action, usage inattendu de la balance des points) souligne le fait que la mise en scène de cinéma repose sur l'acte physique de filmer.



Figure 283 - Basic

En définissant ses personnages par des principes formels plutôt que par des données psychologiques ou morales, McTiernan privilégie ainsi le visuel sur le verbal, le spectacle de l'extériorité sur l'intériorité. Chez McTiernan, la parole n'a pas ou peu de valeur informative : elle est un élément de la bande sonore. Dans une logique spectaculaire, c'est avant tout l'image qui transmet la signification. C'est la perception des données sensibles de l'image par le spectateur qui lui permet de ressentir la signification de la séquence, plutôt que le décryptage intelligible des paroles prononcées. McTiernan envisage les dialogues comme des sons agissant sur le ressenti du spectateur plutôt que comme une signification intelligible. Une séquence de **Thomas Crown** illustre cette posture. Catherine Banning interroge en allemand un suspect qui ne parle pas anglais. McTiernan nous explique³³⁰ qu'il avait d'abord pensé à

³³⁰ Dans le commentaire audio du DVD (MGM).

Dans son entretien aux **Cahiers du cinéma** (*op.cit.*, p.24), le réalisateur développe cette idée : « *Je conçois le cinéma comme de l'opéra, les mots eux-mêmes n'ont aucune espèce d'importance, c'est la façon dont ils sont dits qui prime, de quoi ont l'air ceux qui les prononcent au moment où ils les prononcent. Les mots ne sont qu'un bruit, ce ne sont pas eux qui font avancer l'histoire.* »

sous-titrer cette séquence avant d'y renoncer car cela aurait poussé la plupart des spectateurs à lire les sous-titres au lieu d'observer le comportement et les déplacements de Banning. Car ce sont bien eux qui, selon McTiernan, transmettent au spectateur le sens de la scène (« *en gros, elle menace son témoin* » nous résume le réalisateur) plutôt que les dialogues. Ne pouvant se reposer sur une compréhension intelligible des dialogues, la majorité des spectateurs, non-germanophones, perçoivent la scène en fonction de sa seule mise en images. McTiernan resserre peu à peu le cadre sur le suspect (du plan moyen au très gros plan sur son visage) pour souligner le piège qui se referme sur lui. Suivant les mouvements ondulants de Banning, la caméra bouge de façon à envelopper le suspect, comme un animal sauvage sa proie. Lorsque McTiernan filme en gros plan les lèvres de Banning et l'oreille du cambrioleur, c'est pour mettre en valeur la voix susurrante, telle un serpent, de l'enquêtrice, et surtout pour mimer le mouvement incarné de la parole dans l'espace. Il y a bien un sens au dialogue, mais celui-ci est abstrait au profit de l'action, de la représentation de mouvements physiques. De façon plus radicale encore, McTiernan choisit de rendre inaudible une des révélations finales de **Basic**, masquant les paroles par le bruit assourdissant des hélices d'un avion. La vision de deux personnages en train de se battre et d'hurler en silence lui apparaît cinématographiquement plus marquante qu'une longue séquence dialoguée. Suivant le mode de l'action, le spectacle des corps l'emporte sur un énoncé verbal.



Figure 284 - Thomas Crown

Antonin Artaud, régulièrement cité en référence par McTiernan, défendait de façon très proche un « *langage théâtral pur, qui échappe à la parole, [un] langage par signes, par gestes et attitudes ayant une valeur iconographique tels qu'ils existent dans certaines pantomimes non perverses.* » (Antonin Artaud, **Le théâtre et son double**, 1964, Paris, Gallimard, Folio essais, 2003, p.59). Pour Artaud, « *le domaine du théâtre n'est pas psychologique mais plastique et physique* » (p.109) et le langage purement théâtral « *s'il existe, se confond nécessairement avec la mise en scène considérée :*

1° D'une part, comme la matérialisation visuelle et plastique de la parole.

2° Comme le langage de tout ce qui peut se dire et se signifier sur une scène indépendamment de la parole, de tout ce qui trouve son expression dans l'espace, ou qui peut être atteint ou désagrégé par lui. » (p.106).

Alfred Hitchcock, lui, déplorait les films s'apparentant à « *de la photographique des gens qui parlent* ». Lorsqu'on raconte une histoire au cinéma, on ne devrait recourir au dialogue que lorsqu'il est impossible de faire autrement. Je m'efforce toujours de chercher d'abord la façon cinématographique de raconter une histoire par la succession des plans et des morceaux de film entre eux. » (François Truffaut, *op.cit.*, p.47). À propos de **Fenêtre sur cour**, il expliquait lui-aussi que « *le dialogue doit être un bruit parmi les autres, un bruit qui sort de la bouche des personnages dont les actions et les regards racontent une histoire visuelle.* » (Idem, p.183).

Dans **Basic**, les personnages sont constamment en mouvement, ce sont leurs gestes et leurs actes qui sont le moteur d'un récit tout entier exprimé sur le mode de l'action. Il en va de même pour les protagonistes des premiers films en huis clos de William Friedkin, adaptés de pièces de théâtre intimistes (**L'Anniversaire** d'après Harold Pinter en 1968 et **Les Garçons de la bande** d'après Mart Crowley en 1970. En 2006, Friedkin retrouve cette veine dans **Bug**, film d'horreur également en huis clos adapté d'une pièce de Tracy Letts). Le cinéaste conçoit déjà sa mise en scène sur le mode de l'action, sans être gêné par l'importance du texte théâtral qu'il traite comme un tremplin pour l'expression corporelle des acteurs. Comme dans ses futurs films d'action, Friedkin traque ses personnages à travers le décor avec une caméra très mobile qui contraste avec la sécheresse du montage. Le style de l'action par lequel s'exprime Friedkin s'épanouit en adéquation avec le mode spectaculaire dans ses films d'action (**French Connection**, **Police Fédérale Los Angeles**, **Traqué**) mais préexiste à ceux-ci. Le mode de l'action, qui fait partie intégrante du style de cinéastes comme William Friedkin ou John McTiernan, est relativement indépendant du genre du film d'action (**Les Garçons de la bande** raconte par exemple la soirée d'un groupe d'homosexuels new-yorkais), même si c'est dans celui-ci qu'il s'exprime le mieux.

Lorsque dans **Terminator** Kyle Reese explique à Sarah Connor qu'il vient du futur pour la protéger du cyborg assassin qui doit l'empêcher de donner naissance à son fils, il le fait en même temps qu'il conduit une voiture à toute allure, afin d'échapper au robot et à la police. La mise en scène alterne les plans d'ensemble pour montrer cascades et carambolages automobiles et, depuis l'intérieur de la voiture, les gros plans sur les visages des deux personnages afin de mettre en valeur les dialogues et leurs conséquences émotionnelles. La mise en scène d'action escamote par le recours au spectaculaire physique les énoncés verbaux dont la présence reste nécessaire. Mieux, la parole et l'exposé des enjeux narratifs sont ici fondus par Cameron au sein même de la séquence d'action qui n'est plus perçue comme un fragment indépendant mais au contraire comme une nécessaire trait d'union entre le narratif et le spectaculaire, un même mouvement unifiant la discontinuité qui compose le film.

La syntaxe idéale du mode de l'action juxtapose les fragments spectaculaires au-delà des exigences du récit mais parvient à donner une unité organique et dynamique à cette construction arbitraire par gros blocs. L'action transmet au spectateur la sensation que le film est coulé dans un seul mouvement, suit une trajectoire continue.

Au contraire, un film comme **Bad Boys 2** repose sur une discontinuité, l'alternance de séquences d'action, de séquences narratives et de fragments comiques, mais ne crée que

rarement une synergie entre eux. La mise en scène ne parvient pas à dépasser par sa mise en scène ces aspirations divergentes, alors même qu'il est à la pointe des excès du spectaculaire contemporain. Une séquence entière est ainsi consacrée à une poursuite multiple à travers Miami, d'abord en voiture, puis à pied, avant de s'achever à bord d'un métro aérien. A la scène suivante, les deux héros sont rentrés chez eux et s'amusent à tyranniser le petit ami de la fille de Marcus Burnett, dans une longue séquence de dialogue visiblement improvisée par les comiques Will Smith et Martin Lawrence. Quelques minutes plus tard, nouvelle rupture : dans une esthétique complètement différente (de nuit, sous une pluie battante), les deux policiers surveillent la planque de trafiquants de drogue. De façon encore plus marquée, le dernier acte sera marqué par un changement de décor (passage de Miami à Cuba) et de genre, la sémantique du film policier étant remplacée par celle du film de guerre. Chaque scène a son propre rythme et sa tonalité, et semble être traitée pour elle-même jusqu'à l'épuisement des possibles. Le film pêche à inscrire cette discontinuité dans un mouvement d'ensemble qui serait celui d'une action perpétuelle et continue. L'impression courante, dans un film d'action, que les séquences spectaculaires sont « inutiles » ou « redondantes » par rapport au récit, en tout cas qu'elles ne s'y intègrent pas de façon fluide et naturelle (ou, à l'inverse, que la fiction narrative n'apporte rien à l'action) provient de l'incapacité de certains réalisateurs à s'exprimer sur le mode de l'action. Celui-ci permet d'unifier en un même mouvement le narratif et le spectaculaire : le mode de l'action réduit la narration, l'épure et la cristallise au profit de l'expansion de la séquence spectaculaire qui finit par se confondre avec le film lui-même. Ce « tout-action » ne veut pas dire une disparition de la narration au profit d'un spectacle technologique sans plus d'enjeux qu'un tour de manège ; il s'agit au contraire de proposer une autre façon de raconter les histoires en mettant l'accent sur le mouvement physique des images et leur réception intuitive par le spectateur.



Figure 285 - Bad Boys 2

Un film d'action vaut plus que la somme de ses parties, que la simple rencontre d'un film de genre (horreur, polar, science-fiction, espionnage,...) et d'une surenchère explosive. Si, selon Rick Altman, « *la sémantique de la comédie musicale ajoute de la musique à l'histoire d'amour, tandis que la syntaxe met en équation la musique avec une histoire*

d'amour heureuse »³³¹, on peut dire qu'un film sur le mode de l'action crée une équation productive entre des cadres génériques et une narration spectaculaire qui cristallise leurs enjeux. Ainsi, la comédie musicale « *ne se contente pas d'allier réalisme et mouvements dansés, dialogues et mouvements diégétiques [...] elle crée une continuité entre ces éléments radicalement différents.* »³³²



Figure 286 - Indiana Jones et le temple maudit

Le mode de l'action est celui qui unifie la discontinuité par le mouvement spectaculaire, alors que justement au cinéma tout est discontinuité (le son et l'image sont le plus souvent enregistrés à part et fondus lors du mixage, le montage masque le fait qu'une même scène a été tournée dans plusieurs lieux différents et sur plusieurs jours, le tournage d'une séquence d'action étant particulièrement fragmenté pour permettre l'intégration d'effets visuels, l'utilisation d'accessoires truqués ou le remplacement de l'acteur par ses doublures). David Bordwell propose ainsi, que « *plutôt que de se reposer sur la distinction entre le spectaculaire et le narratif, nous ferions mieux d'établir un lien entre des intrigues serrées et d'autres plus libres, plus épisodiques* »³³³ : c'est la façon dont est structurée le récit qui donne son rythme au film plutôt que le sujet de la fiction. Le mode de l'action unifie les différents genres spectaculaires (science-fiction et film de guerre fusionnent dans **Aliens** ou **Starship Troopers**, le film de guerre se dépasse en film d'action dans **Rambo II**...) et abolit également la distinction entre les différentes formes d'expression corporelles présentes dans ces films : le burlesque, la danse, le combat... Dans **Indiana Jones et le temple maudit** (Steven Spielberg, 1984) ou **Spider-Man 2** le spectaculaire et l'action sont présents aussi bien dans des séquences de comédie acrobatiques que dans les combats et les poursuites, dont la mise en scène organise la fusion. La première séquence d'**Indiana Jones et le temple maudit** tient

³³¹ Rick Altman, *op.cit*, p.230.

³³² *Idem*, p.135.

³³³ Notre traduction de : « *Instead of relying on the spectacle/narrative duality, we might better presuppose a continuum running between tightly woven plots and looser, more episodic ones.* » (David Bordwell, **Planet Hong Kong : Popular cinema and the art of entertainment**, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England, 2000, p.179). L'auteur ajoute que ce que les critiques postmodernes prennent pour une narration fragmentée n'est le plus souvent une forme épisodique qui n'a vraiment rien de nouveau : « *Usually what the postmodernist critic takes as a fragmented film is just an episodic one, and there is nothing new about episodic narratives.* » *Ibidem*).

d'abord de la comédie musicale, avant de basculer dans le film à suspense (le diamant et le poison), puis dans le film d'action (coups de poing et coups de feu) qui se confond avec le burlesque (les chassés-croisés entre Jones et Willie Scott au milieu des glaçons et de la foule paniquée).

Un même mouvement d'ensemble anime **Happy Feet** de George Miller qui enchaîne sans rupture scènes parlées, dansées (inspirées de ballets géométriques de Bussy Berkeley) et séquences d'action alliant principes burlesques et tonalité épique (le pingouin poursuivi par un lion de mer ou des orques) : s'enchaînent ainsi la cérémonie du passage à l'âge adulte des pingouins, le plongeon de toute la promotion du haut d'un glacier (enclenchée par une glissade de Mumble, à la maladresse comique), la chorégraphies amoureuses des pingouins sous les flots, interrompue par une acrobatique chasse au poisson, elle-même relancée par l'attaque d'un groupe d'oiseaux affamés qui propulse l'action dans une nouvelle sphère (l'espace aérien succède sans coupure aux fonds marins). Alors que le film ne s'inscrit en rien dans la définition restreinte du film d'action contemporain, c'est bien le mouvement de l'action spectaculaire qui relie ses diverses situations ainsi que les genres qui y sont associés et leurs tonalités (comédie, *musical*, scène d'action périlleuse). On observe ici, comme auparavant dans **Hellboy** ou **Speed Racer**, que l'emploi de l'image de synthèse offre à la mise en scène une fluidité renouvelée. Elle multiplie les possibilités de liaison physique des plans et de mise en œuvre visuelle des informations narratives. Ces structures dynamiques sont propres au mode de l'action et sont employées par les réalisateurs de films d'action dès avant l'avènement du numérique : l'image de synthèse est un outil supplémentaire offert par l'esthétique du spectaculaire contemporain mais les modalités du mode de l'action lui préexistent.



Figure 287 - Happy Feet

Le mouvement continu créé par le mode de l'action se dessine aussi entre les êtres : dans **Piège de cristal**, lorsque John McTiernan filme les conversations à distance, par radio interposées, entre McClane et d'autres personnages, il le fait toujours comme s'ils étaient face à face dans un même espace, alors que notre héros est toujours seul dans les étages de la tour. La distance entre les personnages par le dynamisme de la mise en scène sur le mode de

l'action qui permet un dépassement des enjeux verbaux et narratifs (ce que se disent les personnages) par leurs actions (comment ils se le disent). La récurrence, dans le film d'action, de ce type de relations à distance (du duo Keanu Reeves/Jeff Daniels dans **Speed** aux récentes évolutions du *thriller* technologique façon **Spy Games** ou **La Mort dans la peau**) témoigne de la volonté du film d'action d'établir un style visuel défini par un mouvement sans entraves des corps et des informations. L'information (image, parole...) est rapide et mobile comme une onde radio mais également dotée d'une masse, du poids physique de la caméra.

Nous irons jusqu'à dire que le mode de l'action n'a pas (ou peu) à voir avec le contenu des images : c'est l'esthétique du spectaculaire qui donne aux films d'action leur dimension monumentale. Il s'agit là du contenu des images, alors que le mode de l'action apparaît plus comme une sorte de contenant, la façon dont ce contenu est mis en scène. Ce que nous appelons le mode de l'action correspond au mouvement qui réunit les images spectaculaire, un dynamisme de l'enchaînement des plans et des idées qui redouble, par la mise en scène, celui de la situation. Si la représentation spectaculaire trouve, même très lointainement, ses origines dans la représentation picturale ou théâtrale, le mode de l'action est en propre un apport du cinéma en tant qu'art dramatique et reposant sur le mouvement. L'idéal de mise en scène du cinéma d'action est chorégraphique en ce qu'il unie le mouvement interne à chaque image avec une mise en scène qui, par ses mouvements d'appareil et ses raccords, est elle-même action, organisée de façon dynamique. Le mode de l'action, c'est la façon dont chaque image suit de façon organique celle qui l'a précédée et annonce celle qui la suit, unies dans un mouvement commun.

La mise en scène dite invisible du cinéma classique repose sur l'action, érige en norme le raccord mouvement et met sa fluidité au service de l'énoncé du récit : le spectateur doit suivre, sans rupture ni hésitations, l'enchaînement des situations et des actions au travers desquelles se déroule la fiction³³⁴. Le mode de l'action est présent dans tous les films classiques, au-delà des genres de l'action et du spectaculaire proprement dits. Ceux-ci sont déjà le lieu d'un usage intensif de l'action, où elle n'est plus seulement le moteur du récit mais aussi celui de longues phases dont le dynamisme excède l'organisation fonctionnelle du récit (poursuite à cheval ou en voiture, duel, charge de cavalerie, cascades) : dans ces séquences justement dites « d'action », le mode de l'action n'est plus le moteur invisible du

³³⁴ L'action et ses modes d'expression sont dans le cinéma classique un moyen plutôt qu'une fin, organisé en fonction de la compréhension du récit. L'action a une fonction narrative et « *le montage est ce qui assure l'enchaînement des éléments de l'action selon un rapport qui, globalement, est un rapport de causalité et/ou de temporalité diégétiques : il s'agit toujours, dans cette perspective, de faire en sorte que le « drame* » soit mieux perçu, et correctement compris, par le spectateur.

 » Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc

récit mais exhibe ses caractéristiques (l'immersion du spectateur réalisée grâce aux mouvements de caméra, au raccord mouvement et à un montage son immersifs) sans pour autant cesser de produire du récit.

Les séquences de montage qui opposent Rocky à Clubber Lang au début de **Rocky III** ou à Drago dans **Rocky IV** sont un modèle d'utilisation du mode de l'action en ce que le combat de boxe (l'action) est suggéré par l'agencement des images alors qu'il n'a pas encore eu lieu. L'usage du montage alterné dans les deux films apparaît comme une métaphore de la boxe : la confrontation entre les images vaut pour celle à venir entre les corps. L'ouverture de **Rocky III** pose l'idée de confrontation comme principe formel : durant plusieurs minutes, les images de Rocky et Clubber Lang sont opposées, entrechoquées par le biais du montage alterné, du *split screen* ou encore de la surimpression. Il en va de même pour la séquence des deux entraînements parallèle de Rocky et Drago dans **Rocky IV** où les postures des deux hommes riment, s'opposent et se répondent, créant à la fois une liaison et un antagonisme entre eux. Ces séquences (et les « sommaires » du cinéma classique dont elles découlent) sont mues par le mode de l'action : une instance extérieure prend explicitement le contrôle de l'enchaînement des images en vue de leur faire produire un sens supérieur à leur contenu dénotatif. La mise en scène (ici, principalement le montage) se définit elle-même comme un acte, un mouvement physique de manipulation d'images aux origines diverses en vue de les réunir dans un précipité dramatique et spectaculaire.



Figure 288 - Rocky III

La façon dont Sylvester Stallone travaille les images sur le mode de l'action dans les séquences de montage des **Rocky** peut être rapprochée des travaux d'Eisenstein chez qui,

déjà, l'action était posée comme le moteur du montage et de la construction filmique³³⁵. Le montage des attractions crée des relations entre les images à la fois physique (par la puissance émotionnelle du raccord) et conceptuelle (par la réflexion qui naît de cette rencontre), les deux démarches étant unifiées par l'action. Dans la séquence de l'abattoir de **La Grève** (1924), le montage fait se rencontrer les images de manifestants en fuite, de l'armée à leurs trousses et, enfin, celles du bétail égorgé par des mains anonymes. Les images de l'abattoir s'entrechoquent avec celles de la lutte politique et finissent par les remplacer : par contamination métaphorique, le massacre des animaux vaut pour celui du peuple. Les images sont spectaculaires (mouvements de foule, dégoût provoqué par les carcasses d'animaux), même s'il ne s'agit pas d'un spectacle héroïque (duel ou cascade). L'action les réunit : le mouvement de chaque plan et des plans entre eux est tributaire du mode de l'action. Jacques Aumont constate néanmoins que chez Eisenstein, la rupture entre les plans ne se résorbe pas dans une unité synthétique, à la différence du style classique d'un Fritz Lang³³⁶. Le montage d'Eisenstein est vertical, superpose les images en fonction de rapprochements abstraits, alors que chez Lang (et dans le cinéma classique en général, dont sont avant tout tributaires les films d'action contemporains), la structure complémentaire du montage a une finalité narrative et s'organise donc plutôt de façon linéaire et homogène. Le style classique utilise l'action à des fins narratives, alors que chez Eisenstein elle produit un choc à la fois visuel et émotionnel dont la fonction est moins narrative qu'intellectuelle et expressive³³⁷. Dans le cinéma d'action contemporain, le montage, même très rapide, reste soumis à une finalité narrative, tout en développant des constructions abstraites : il produit des chocs graphiques (fragmentation extrême des plans), permet de manipuler la perception du temps (par dilatation et accélération, par exemple lors de l'intrusion de plans au ralenti au sein d'un enchaînement d'images très rapide, effet présent aussi bien chez John Woo que dans de nombreuses productions Bruckheimer), ou de réaliser des synthèses expressives comme chez Sylvester

³³⁵ Voir notre article « *Confrontations : la saga des Rocky, un classicisme expérimental* », *op.cit.*, ainsi que l'article d'Alain Labelle, « *L'utilisation du montage des attractions de S.M. Eisenstein dans Rocky IV* » (*Études littéraires*, volume 20, n°3, Laval, 1988, p.111-122). L'auteur se concentre sur la relation à Eisenstein mais limite l'étude cette démarche stylistique à **Rocky IV** alors qu'elle est omniprésente dans toute la série, avec de nombreux glissements d'un film à l'autre. Son point de vue est par ailleurs celui d'une étude idéologique (dont nous avons déjà évoqué les limites) selon laquelle Stallone se contenterait d'opposer des symboles du capitalisme et du communisme.

³³⁶ « *Eisenstein est loin de lui assigner [à l'alternance] la même fonction que le cinéma « classique », pour lequel l'alternance a toujours peu ou prou une vertu unifiance – au point d'être devenue une des figures canoniques de constitution de la scène filmique.* » Jacques Aumont, *op.cit.*, p.109

³³⁷ La fonction « expressive » du montage est celle, opposée à la fonction « narrative », où le montage « *n'est pas un moyen mais une fin* » et où il « *vise à exprimer par lui-même – par le choc de deux images – un sentiment ou une idée* », pour reprendre les mots de Marcel Martin cités par Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet, *op.cit.*, p.45.

Stallone ou Tony Scott³³⁸. Chez Eisenstein comme chez Stallone, la finalité du montage alterné complémentaire est métaphorique. Chez George Lucas ou dans **Blade II** de Guillermo Del Toro, on le verra, ce sont l'espace et les trajectoires des personnages qui sont diffractés puis réunis par le montage : celui-ci établit une continuité dans le divers en vue de produire une démarche intellectuelle synthétique chez le spectateur³³⁹ et surtout de créer l'impression que le film est régi par un mouvement continu, celui de l'action.



Figure 289 - Terminator 2

Il en va ainsi du dernier acte de **Terminator 2**, quarante minutes de scènes d'action où James Cameron enchâsse trois morceaux de bravoure indépendants (chacun est lié à un décor précis : le laboratoire de Cyberdine, la route, la fonderie). Il semble pourtant n'y avoir là qu'une unique grande scène qui, conçue sur le mode de l'action, est unifiée par le mouvement des personnages principaux (ils attaquent Cyberdine puis fuient par la route en direction de la fonderie, poursuivis par le T-1000). Entre chaque espace et chaque morceau de bravoure, Cameron ne cherche pas à ralentir ou stopper l'action spectaculaire pour la connecter avec le récit. Il accélère au contraire le rythme pour fondre l'un dans l'autre. Le *crescendo* d'ensemble est permis les sauts qualitatifs qui ont lieu entre chaque fragment spectaculaire. L'action débute ainsi dans un espace fermé (les bureaux de Cyberdine) qui explose, propulsant les personnages sur une voie rapide (passage d'un espace clos à une route ouverte) jusqu'à la fonderie, espace labyrinthe qui renverse l'ouverture linéaire de la route. On passe

³³⁸ Pierre Berthomieu a analysé la postérité du montage soviétique dans le cinéma hollywoodien, classique et contemporain dans son article « *Gang of Leningrad : Attack of the Bolshevik Clones. La Formalisme russe à Hollywood, aujourd'hui* ». **Split Screen** première édition n°2, Paris, juin 2004. Le principe soviétique du « choc des plans, du conflit permanent [est] à la base du clip comme du montage d'action, de **Falstaff** de Welles à **L'Enfer du dimanche** de Stone, devenu une forme généralisée de l'iconographie hollywoodienne. » (p.54). « Les films russes procèdent à un découpage très segmenté avec un grand nombre de plans, et une durée moyenne très faible. Ironie et paradoxe de l'Histoire : on aura reconnu l'une des caractéristiques du film hollywoodien contemporain. Tout comme le principe de conflit, la rapidité, l'effet-stimulus sont devenus la norme américaine, qu'il s'agisse d'un effet de style (les œuvres de Michael Bay) ou d'une appréhension du monde, celle de Scorsese ou de Stone. » (p.55). Oliver Stone ou Martin Scorsese ne sont pas des réalisateurs de films d'action (bien qu'ils aient pu en croiser les thématiques ou l'iconographie : l'explosion qui ouvre **Casino** [1995], les combats de rue de **Gangs of New York** [2002]), mais la fragmentation du montage comme vision du monde peut se retrouver chez Tony Scott (où elle exprime un malaise mental, **Domino** étant proche en cela de **Tueurs nés** de Stone, 1994) ou chez Paul Greengrass et dans le **Rollerball** de John McTiernan (où la fragmentation et la multiplication des plans rend compte d'une manipulation du réel et de la multiplication des outils de vision modernes).

de même de la froideur bleutée de la tour Cyberdine à la chaleur orangée de la fonderie. Le T-1000 abandonne la moto de police qu'il a conduite jusqu'alors pour poursuivre nos héros en hélicoptère (passage de la terre au ciel) puis au volant d'un semi-remorque (le bond qualitatif est cette fois-ci dans le retour à la route et le passage à un véhicule massif). Les fuyards (le T-800, Sarah et John Connor) changent également de véhicule mais voient au contraire leur puissance et leur espace se restreindre (saut qualitatif inversé) : à mi-course, ils abandonnent le fourgon de police pour un *pick-up* trop lent. Les interactions entre les personnages au sein de la poursuite renforcent encore sa dynamique et son unité organique : l'hélicoptère s'encastre dans la camionnette et le T-800 passe du *pick-up* au semi-remorque. Le mouvement de l'action se communique également aux espaces qui sont reliés entre eux : le T-1000 fait irruption sur sa moto dans les escaliers de Cyberdine puis dans le cockpit de l'hélicoptère, le semi-remorque quitte la route et glisse jusqu'à l'intérieur de l'usine. Cette progression par sauts qualitatifs trouve dans **Terminator 2** son arrêt brutal dans la plongée des deux robots dans le métal en fusion, décroscendo visuel et émotionnel.



Figure 290 - Matrix Reloaded

Les longues scènes d'action de **Matrix Reloaded** reposent sur un principe semblable. Le combat au bâton entre Néo et les clones de l'Agent Smith est d'abord mû par une succession de sauts quantitatifs plutôt que qualitatifs, Smith se multipliant lui-même de façon à submerger Néo sous le nombre (« *Encore !* » est la seule réplique entendue durant le combat). L'accélération progressive de la séquence et l'utilisation de mouvements de caméra de plus en plus longs et complexes correspondent à des progrès qualitatifs, tout comme le passage de Néo du combat à mains nues à l'utilisation d'une barre de fer. La séquence progresse également vers un abandon de la gravité : les corps des Agents Smith sont propulsés dans toutes les directions par Néo qui achève la séquence en s'envolant (ce départ de Néo apparaît comme le dépassement qualitatif ultime qui laisse d'ailleurs pantois les Smiths). La poursuite sur l'autoroute s'organise de la même manière, progressant par bonds qualitatifs fondus dans une même trajectoire qui unifie également plusieurs lignes narratives. La

³³⁹ Le mode de l'action stimule de façon intuitive la pensée du spectateur : voir seconde partie, C/ 2.

séquence commence comme une poursuite binaire opposant la voiture de Morpheus, Trinity et du Maître des clés à celle des deux jumeaux du Mérovingien. Cette dualité est complexifiée par l'arrivée des Agents au service de la Matrice qui veulent également arrêter le Maître des clés : ligne narrative indépendante du conflit principal, ils suivent leur propre trajectoire et sont un premier bond qualitatif dans l'organisation de la séquence. Le second se trouve dans la réduction de l'espace de la poursuite : l'un des jumeaux pénètre à l'intérieur de la voiture des héros et se bat avec Morpheus dans l'habitacle : cette séquence d'action est à la fois indépendante (par sa topographie spécifique) et intégrée au mouvement d'ensemble. La structure narrative est alors complexifiée par la séparation des héros : Morpheus descend de la voiture pour affronter les jumeaux puis des Agents, alors que Trinity et le Maître des clés continuent leur fuite. Un nouveau saut qualitatif a lieu lorsque Trinity abandonne sa voiture pour une moto, plus souple et rapide. L'arrivée surprise de nouveaux personnages (Niobe, puis Néo qui vient du ciel) constitue un nouveau bond qualitatif et accentue la concentration narrative de la séquence. La trajectoire de chaque personnage dessine une ligne narrative que la mise en scène croise aux autres par le recours au montage alterné. La séquence est ainsi unifiée par un double mouvement, d'abord d'expansion (les personnages se séparent et chacun d'entre eux est impliqué dans sa propre séquence d'action sans cesser d'interagir avec l'ensemble) puis de concentration et de convergence lorsque l'action fait se réunir tous les mouvements parallèles : le maître des clés passe des mains de Trinity à celles de Morpheus, Niobe rejoint Morpheus à temps pour empêcher sa chute du camion sur la route³⁴⁰ et Néo attrape Morpheus et le Maître des clés au moment de l'explosion du camion. Cette convergence des trajectoires correspond à la réduction des possibles narratifs qui a lieu au point de cristallisation de toute scène d'action.

On pourrait rapprocher ces bonds qualitatifs utilisés comme vecteur narratif du principe du changement de niveau dans les jeux vidéo, sans dire pour autant qu'il s'agit de leur origine. Dans les jeux vidéo, chaque plateau correspond à l'accomplissement d'une action inscrite dans un plan d'ensemble, ainsi qu'à un certain degré de difficulté qui est relevé lors du passage à l'étape suivant. L'organisation scalaire de nombreux films d'action renvoie à la schématisation du genre ainsi qu'à cette structure juxtaposant les blocs de difficulté. C'est par excellence le dernier acte d'**A toute épreuve** de John Woo, quarante-cinq minutes

³⁴⁰ Niobe est expressément une ligne narrative annexe qui rejoint le flux de l'action principale puisque son arrivée correspond à une phase du jeu vidéo **Enter the Matrix**, conçu par les Wachowski pour se dérouler en parallèle du film **Matrix Reloaded**.

d'action situées dans un hôpital dont les héros vont explorer tous les étages, du sous-sol au sommet, avant de sauter dans le vide pour recommencer à se battre en contrebas. Chaque niveau est l'occasion d'une séquence d'action mais celle-ci n'est en fait qu'un fragment de l'architecture générale de la séquence qui englobe tout l'hôpital (à l'échelle du film, la séquence de l'hôpital est elle-même la phase terminale d'un enchaînement presque continu de morceaux de bravoure).

Le mode de l'action unifie les genres et les tonalités dans un même mouvement, il est aussi et surtout ce qui intègre de façon fluide ces blocs discontinus que sont les fragments spectaculaires qui composent un film d'action. Le morceau de bravoure n'est pas traité pour lui-même mais inscrit dans une chorégraphie d'ensemble dont la finalité est de rendre la séquence d'action quasiment coextensive au film lui-même, comme c'est le cas dans des œuvres comme **Les guerriers de la nuit** (qui se résume à une longue poursuite), **Mad Max 2**, **Terminator 2**, **A Toute Epreuve**, **Blade II**, **Traqué** de William Friedkin ou encore dans la seconde moitié d'**Apocalypto** ou de **John Rambo** dont les quarante-cinq dernières minutes se composent de trois séquences d'action enchaînées (la libération des prisonniers, la fuite dans la jungle, la fusillade au bord de la rivière).

Le mouvement de l'unité dans la diversité, que nous posons comme une des caractéristiques du mode de l'action, était déjà au cœur du spectaculaire hitchcockien. Dans **La Corde** (1948) ou **Les Amants du Capricorne**, le cinéaste oeuvre à placer sa caméra au cœur de l'action, offrant au spectateur un point de vue privilégié et immersif. La caméra est animée d'un mouvement constant qui accompagne les déplacements des personnages et apparaît comme le vecteur principal des événements : « *c'est le rêve de vouloir lier les choses afin d'obtenir un seul mouvement* »³⁴¹. Avec **L'Homme qui en savait trop** (1956), **La Mort aux trousses** ou **Le Rideau déchiré** (1966), Hitchcock crée des narrations abstraites, libérées de l'enchaînement causaliste traditionnel et reposant sur une logique spectaculaire. Le récit est construit par un enchaînement des blocs spectaculaires : la narration est induite à partir des fragments spectaculaires plutôt que ceux-ci dépendent d'elle. La progression narrative est soumise à la stimulation sensorielle du spectateur manipulé par la caméra et l'organisation en *crescendo* des morceaux de bravoure. Ceux-ci exhibent leur totalité close et indépendante mais sont aussi enchâssés dans une structure d'ensemble qui possède sa propre dynamique.

³⁴¹ François Truffaut, *op. cit.*, p.136.

Les films de Fritz Lang possèdent une semblable architecture narrative composée d'un enchâssement de blocs visuels qui se complètent mutuellement, créant ainsi – y compris dans des séquences de dialogues et des moments non spectaculaires – une impression de mouvement. L'action n'est pas forcément un exploit physique, elle résulte de la rencontre de deux plans dans un montage dynamique qui lie les images entre elles par-delà l'unité de chaque scène, de sorte que le film soit perçu comme une seule action. Au début de **The Lodger** (Alfred Hitchcock, 1926), la découverte d'un cadavre entraîne la diffusion de l'information à travers la ville et par tous les moyens de communication (journaux, radio, télescripteur, rumeur public) : chaque brève séquence précise les précédentes et accentue leur impact visuel et leur dynamisme narratif. Les plans du docteur Mabuse dans le film de 1922 se découvrent également progressivement et l'on suit dans **M le maudit** (1931) des trajectoires parallèles et complémentaires à travers la ville (le tueur, la police, le syndicat du crime). Dans **Le Testament du docteur Mabuse** (1933), une utilisation particulière du son redouble la structure complémentaire du montage : la dernière réplique d'une scène raccorde avec la première de la scène suivante, parfois au mot près, comme si les dialogues du film étaient un unique et constant monologue illustré d'images diverses (pour le premier quart d'heure du film : l'infiltration d'un groupe criminel par un policier en civil, l'entrée en scène d'un commissaire bon-vivant, un cours de psychologie à l'université, à nouveau l'organisation criminelle). L'architecture narrative du film multiplie les détours, les décors, les personnages et les points de vue, mais la continuité de la bande-son relie les scènes et leur impose un mouvement d'ensemble fluide propre au monde de l'action. La parole et la pensée circulent de façon semblable à travers l'espace dans les films de John McTiernan (McClane, Gruber et la police communiquent par radios interposées dans **Piège de cristal** et, dans **A la poursuite d'Octobre rouge**, Ryan devine les intentions de Ramius alors que celui-ci est enfermé dans son sous-marin, toutes communications coupées) et, dans plusieurs suspenses technologiques récents, le montage relie des espaces éloignés (la Terre et la navette spatiale dans **Armageddon**, une gare londonienne et un bureau à New York dans **La Vengeance dans la peau**). Les distances se résorbent dans une action commune diffractée entre plusieurs points de vue et l'on constate l'accélération de la circulation des images et des informations caractéristique du cinéma contemporain.

Le cinéma d'action contemporain se composerait donc de films dans lesquels « *il n'y a que de l'action.* »³⁴². L'action est en effet bien le moteur et le sujet principal des fictions spectaculaires de ces trente dernières années. Celles-ci se caractérisent par une relation d'emprunt, d'hybridation et d'excès avec le modèle des films d'action classique tout en adoucissant l'agressivité esthétique du cinéma des années soixante-dix. Le genre nouveau du film d'action contemporain semblait reposer sur un principe de discontinuité mais est en réalité animé par un mouvement perpétuel aux vertus intégratrices, capable de synthétiser les sémantiques et les tonalités des genres classiques et, mieux encore, de les dépasser dans une forme narrative et visuelle épurée qui est celle de la séquence d'action. Ce mouvement aboutit à une stylisation des éléments composant le film. La structure narrative est réduite à un enchaînement de causes et d'effets qui tendent vers le duel comme forme minimale du récit. Les corps humains en mouvement sont définis par leurs trajectoires, se confondent avec des vecteurs géométriques. La représentation du monde dans son ensemble est abstraite de la réalité pour mieux accueillir l'invention hyperbolique de la séquence d'action. Le mouvement physique est actif à tous les niveaux du film, selon le principe du monde cinématographique de l'action. Nous voyons en lui une des formes expressives premières du cinéma, une façon de raconter les histoires qui ne se limite pas aux caractéristiques de la séquence d'action mais qui étend au contraire le mouvement spectaculaire à l'ensemble du film.

Il n'y a en effet « que » de l'action, à condition de ne pas limiter celle-ci à de la pyrotechnie et d'accepter plutôt qu'il ne peut plus rien y avoir d'autre : l'action prend en charge la totalité des éléments expressifs du cinéma. Le mode de l'action est celui qui, par un constant mouvement spectaculaire, crée une unité et une continuité dans le divers (la multitude parfois anarchique des gags dans un film comique, l'hétérogénéité des séquences narratives et spectaculaires dans un film d'action). Faire un film d'action, ce n'est pas seulement s'inscrire dans une esthétique contemporaine et brasser quelques stéréotypes sémantiques (il s'agit là de la définition restreinte du genre, qui assure sa reconnaissance et son succès auprès du public). C'est aussi produire une mise en scène *active*, dynamique par elle-même.

Le film devient une configuration, une structure conceptuelle dont les images hésitent entre l'abstraction et ses contraires, l'incarnation physique et la précision descriptive. Dans les

³⁴² Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.27.

films d'action contemporains, l'abstraction se décline sous des formes différentes et à plusieurs niveaux, créant une forme mixte : l'abstraction figurative.

DOCTORAT AIX-MARSEILLE UNIVERSITE
délivré par l'Université de Provence – Aix-Marseille I

N° attribué par la bibliothèque

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

THESE
pour obtenir le grade de

DOCTEUR D'AIX-MARSEILLE UNIVERSITE

Formation doctorale : Études cinématographiques

Présentée et soutenue publiquement par

Sylvain ANGIBOUST

le 16 novembre 2010



LE CINÉMA D'ACTION AMÉRICAIN CONTEMPORAIN :
Une abstraction figurative

VOLUME 2

Directeur de thèse :

M. Marc Cerisuelo, Professeur à l'Université de Provence – Aix-Marseille I

JURY

M. Jean-Loup Bourget, Professeur à l'Ecole Normale Supérieure de Paris, Président du jury
M. Pierre Berthomieu, Maître de conférences à l'Université Paris 7 – Paris Diderot
M. Denis Mellier, Professeur à l'Université de Poitiers

Sylvain ANGIBOUST

**LE CINÉMA D’ACTION AMÉRICAIN CONTEMPORAIN :
Une abstraction figurative**

Thèse de doctorat

Directeur de thèse : M. Marc Cerisuelo,
Professeur à l’Université de Provence – Aix-Marseille I

Université de Provence – Aix-Marseille I
École doctorale 354 : « Langues, Lettres et Arts »

29, Avenue Robert Schuman
13621 Aix-en-Provence

Laboratoire : L.E.S.A. – EA 3274

Photo de couverture : **Rocky III, l’œil du tigre** de Sylvester Stallone (1982)

Le cinéma d'action américain contemporain : Une abstraction figurative

RÉSUMÉ

Le cinéma est naturellement un art de l'action qui enregistre mécaniquement le mouvement des corps et les inscrit dans un cadre fictionnel.

Le genre du film d'action se constitue en présentant une action excessive selon une esthétique spectaculaire. Les genres du cinéma classique (western, burlesque, film musical, film de guerre...) sont tous à leur manière des films d'action. Ils sont tributaires du mode de l'action qui est une façon propre au cinéma de raconter des histoires par le mouvement. De façon plus singulière, le film d'action devient à partir des années soixante/quatre-vingt un genre à part entière qui propose un dépassement excessif et ludique des anciens genres spectaculaires. Ce cinéma de la performance physique et technologique s'est imposé comme le moteur de l'industrie hollywoodienne du *blockbuster*.

Après avoir défini le genre du film d'action, nous analyserons sa double nature, entre l'art conceptuel et la fiction populaire. Les structures narratives stylisées du cinéma d'action contemporain donnent naissance à des images faiblement figuratives, héritières de l'art hyperréaliste et proches de certaines pratiques expérimentales. Mais le film d'action est aussi un fortement incarné, met en valeur des corps musclés et des destructions massives, dans un contexte référentiel marqué.

La mise en scène du spectaculaire contemporain équilibre ces deux tendances, entre abstraction et figuration, et aboutit à l'immersion physique du spectateur. Celui-ci est invité à prendre part à l'action, sans bien sûr quitter son siège. Pour ce faire, il doit renoncer à sa rationalité discursive et laisser son intuition percevoir l'enchaînement dynamique des images.

MOTS CLÉS

Abstraction, action, blockbuster, cinéma contemporain, cinéma de genre, cinéma reaganien, concept, corps, figuration, Hollywood, Hong Kong, immersion physique, intuition, spectaculaire, stéréoscopie.

Kathryn Bigelow, James Cameron, Renny Harlin, Walter Hill, Alfred Hitchcock, John McTiernan, Arnold Schwarzenegger, Tony Scott, Sylvester Stallone, Paul Verhoeven, John Woo.

Contemporary Hollywoodian Action Films: A Representational Abstraction

ABSTRACT

Motion picture is by nature the art of motion and action: the machine records body motions and put them down as storytelling.

Action film becomes a genre by showing excessive and spectacular action. In a way, classical cinema genres (such as western, slapstick, musical, war films) can be seen as an entire class of all action films. They are all driven by the action way which is the way motion pictures tell stories, by motion. From the Seventies or the Eighties, action film becomes an all new genre which converts the old classical genres into an immoderate and spectacular sort of films. Such films are mainly led by physical power and technology. They gave birth to the Hollywoodian movie industry of blockbuster.

After having defined action films as a genre, we will analyze its split nature, part abstract and conceptual thinking and part popular storytelling. Narratives are very stylized in contemporary action films and bring low figurative pictures. Contemporary action films pictures are close to Photorealism and some sort of experimental films. But contemporary action films also deal with figuration, muscular bodies and mass destruction which are set into a very recognizable world.

Contemporary spectacular direction is found somewhere between these two guidelines that are abstraction and representation. It aims at immersing physically speaking the viewer. He's like drowned into the movie from his chair. To be immersed in the spectacular movie, viewers willingly give up their rational way of thinking for feeling. Intuition is an other way of perceiving spectacular pictures in motion.

KEY WORDS

3-D film, abstraction, action, blockbuster, body, concept, cinema genre, contemporary cinema, Hollywood, Hong Kong, intuition, reaganite entertainment, representation, physical immersion, spectacular.

Kathryn Bigelow, James Cameron, Renny Harlin, Walter Hill, Alfred Hitchcock, John McTiernan, Arnold Schwarzenegger, Tony Scott, Sylvester Stallone, Paul Verhoeven, John Woo.

SOMMAIRE

VOLUME 1

INTRODUCTION	7
PREMIERE PARTIE : DEFINITIONS DU CINEMA D’ACTION CONTEMPORAIN	31
A. L’ACTION	31
1. Le mouvement et l’énergie	31
2. La scène d’action : une forme discontinue ?	74
3. Une structure organique	123
B. LE SPECTACULAIRE ET SES GENRES	140
1. Le spectaculaire et ses évolutions	140
2. Une diversité sémantique	192
3. Diverses tonalités	232
C. LE GENRE DU FILM D’ACTION CONTEMPORAIN	262
1. Ce que le genre n’est pas	262
2. De grands invariants	305
3. Le mode de l’action, une façon de raconter les histoires	329

VOLUME 2

SECONDE PARTIE : UNE ABSTRACTION FIGURATIVE	377
A. ABSTRACTION	377
1. L’abstraction du récit	387
2. Des images ambiguës, entre abstraction et figuration	407
3. Un art concret	457
B. « LE MONDE EST UN ÉCHIQUIER »	498
1. Une représentation stylisée du réel : non-lieu, ruine, carte postale	498
2. Le réseau et ses implications	539
3. Une organisation géométrique de la narration et de la mise en scène	605
C. LE CORPS ET L’ESPRIT	635
1. Les corps des héros	635
2. L’intuition et la mise en images de la pensée	669
3. La place du spectateur	731
CONCLUSION	808
TABLE DES MATIÈRES	828

SECONDE PARTIE : Une abstraction figurative

A. ABSTRACTION

Puisque l'on retrouvera à plusieurs reprises dans les pages qui suivent des réflexions sur les liens possibles entre le cinéma d'action hollywoodien contemporain et l'art abstrait (le cinéma expérimental autant que la peinture non-figurative), il nous faut revenir ici sur le profil atypique de deux cinéastes d'action dont la carrière débute dans le milieu de la peinture puis plus largement sur la scène artistique indépendante des années soixante-dix : Kathryn Bigelow et Tony Scott.

Deux personnalités auxquels il faut adjoindre John McTiernan, qui commence par étudier la mise en scène de théâtre à l'école Juilliard de New York au tout début des années soixante-dix³⁴³ (ce qui correspond à son goût pour l'opéra³⁴⁴ et son admiration pour Antonin Artaud) avant d'intégrer un programme d'études cinématographiques à l'université de New York et réaliser divers films expérimentaux³⁴⁵.

Kathryn Bigelow grandit aux alentours de San Francisco et commence à peindre très jeune : vers quatorze ans elle reproduit sur de grandes toiles des détails issus de tableaux classiques³⁴⁶, démarche qui évoque celle de l'art hyperréaliste. Au début des années soixante-dix, Bigelow arrive à New York pour étudier l'art au Withney Museum où elle exposera une de ses œuvres. Elle se rapproche ensuite du milieu de l'art contemporain, très politisé et

³⁴³ « Je voulais être metteur en scène de théâtre. L'opéra, c'est trop ésotérique ! J'ai commencé par suivre des cours à l'école Juilliard, à New York. Très vite, j'ai compris qu'être metteur en scène de théâtre n'est pas un métier. A la rigueur, c'est une vocation pour des gens riches. Si vous avez de l'argent, vous pouvez vous lancer. Mais si vous voulez en vivre, c'est une autre histoire. Mais c'était mieux que d'être chirurgien du cerveau. » : **Le Cinéphage** n°6, op.cit., p.28.

Voir également **Cahiers du cinéma** n°577, op.cit., p.18-19.

³⁴⁴ « Mon père adorait chanter l'opéra. Il chantait dans des petits théâtres sur la côte du Maine, à Kennebunkport, par là... On lui prêtait des maisons pour l'été en échange. C'était un sacré arrangement. Moi, j'aidais en coulisse. » **Le Cinéphage** n°6, op.cit., p.26.

³⁴⁵ « J'ai fait ma propre éducation avec une petite caméra Bolex : je voyais des films et j'essayais d'imiter. J'ai réalisé des dizaines de petits trucs dont les plus courts pouvaient faire trente secondes. Par la suite, je les ai tous rassemblés dans un film d'une heure quinze comme autant de visions d'un type qui rêve, assis dans son appartement du Village, en fumant des joints. Ce cadre assez vaste me permettait d'y incorporer n'importe quoi et d'expérimenter : j'ai appris l'animation image par image, j'ai fait toutes sortes d'essais optiques, fabriqué de faux documentaires, etc. » **Cahiers du cinéma** n°577, op.cit., p.19.

³⁴⁶ « Lorsque j'avais treize ou quatorze ans je recopiais des détails de toiles des vieux maîtres, j'agrandissais le coin d'une toile de Raphaël. J'adorais ça, prendre un détail et le passer en quatre mètres sur quatre. » (Notre traduction de : « When I was 13 or 14 I was doing details of Old Masters, blowing up a corner of a Raphael. I loved doing that, taking a detail and turning it into 12 by 12 feet. ») Propos recueillis par Gavin Smith: Deborah Jermin, Sean Richmond (ed.), **The Cinema of Kathryn Bigelow: Hollywood transgressor**, London, New York, Wallflower Press, 2003, p.27.

conceptuel, collabore de près ou de loin avec l'artiste de performance Vito Acconci et les vidéastes Richard Serra, Lawrence Weiner et Lizzie Borden, apparaissant parfois dans leurs films. Elle étudie enfin le cinéma à l'université de Columbia³⁴⁷ et écrit dans des revues d'avant-garde comme **Semiotext(e)**, fondée par le philosophe Sylvère Lotringer.

Tony Scott est, dans les années soixante, diplômé en art graphique à la Sunderland Art School et au Royal College of Art de Londres, avant de commencer à faire des films, sur le modèle de son grand frère Ridley³⁴⁸.

Hollywood n'a bien sûr pas attendu ces trois auteurs pour intégrer des talents extérieurs au monde du cinéma. On sait que les studios ont toujours fait appel à des artistes de nationalité étrangère ou venant par exemple du monde du théâtre (Cecil B. DeMille, Rouben Mamoulian...), avant d'offrir leur chance aux étudiants fraîchement sortis des écoles de cinéma au début des années soixante-dix (Francis Ford Coppola, George Lucas, Martin Scorsese, Steven Spielberg, John Milius) puis aux réalisateurs venus du clip vidéo (Ridley et Tony Scott, encore, Michael Bay, David Fincher, Antoine Fuqua...).

On s'est parfois étonné du goût des réalisateurs qui renouvellent le cinéma spectaculaire à partir du milieu des années soixante-dix pour la modernité européenne et le cinéma expérimental, éloigné en apparence de leurs productions hollywoodiennes. George Lucas s'inspire par exemple des films de montage expérimentaux d'Arthur Lipsett ou Scott Bartlett (qui travaillera comme montage designer sur **More American Graffiti** de B.W.L. Norton en 1979, produit par Lucas) mais intègre ces pratiques dans des fictions figuratives laissant une large place à l'imaginaire. Durant ses études de cinéma Kathryn Bigelow rencontre Nicholas Ray³⁴⁹ et John McTiernan dit avoir appris le cinéma en visionnant en boucle **La Nuit américaine** (François Truffaut, 1973)³⁵⁰. Il cite John Ford, Federico Fellini et

³⁴⁷ *Idem*, p.28-29.

Certaines des vidéos *underground* dans lesquels Kathryn Bigelow apparaît ont été montrées dans le cadre de la petite exposition consacrée aux débuts de la réalisatrice : « *Breaking Point – Kathryn Bigelow's life in art* », du 16 janvier au 13 mai 2010 à la galerie **Cestillo/Corrales** de Paris.

³⁴⁸ Tony Scott interprète le rôle principal du premier court-métrage de Ridley Scott **A Boy and a Bicycle** en 1965. Après ses débuts de peinture, Scott dit avoir commencé à s'intéresser à la photographie. « *Et puis j'ai eu une caméra Bolex et j'ai fait un étrange film artistique sur un de mes copains peintre traversant une ville post-apocalyptique.* » (notre traduction de : « *I slowly started to do more and more photography. And then I got hold of a Bolex camera and I made a weird, arty film about a buddy of mine, a painter, running through a post-Holocaust city.* ») Propos recueillis par Mike Figgis. John Boorman, Walter Donohue (ed.) **Projections 10. Hollywood Film-makers on Film-making**, London-New York, Faber and Faber, 1999, p.128.

Tony Scott explique qu'à cette époque ses principales influences étaient Hieronymus Bosch, Bruegel, Francis Bacon et surtout le sculpteur Eduardo Paolozzi (*Ibidem*).

³⁴⁹ Leur entretien est reproduit en France dans **Cinématographe** n°49, Paris, juillet 1979, p.41-44 (entretien réalisé en collaboration avec Fatima Igrahman et traduit par Jacques Fieschi et Didier Perrin).

³⁵⁰ Avant de débiter mes études de cinéma « *j'ai passé mes deux uniques jours de congé autorisés dans une salle de cinéma de la 95^e Rue, le Symphony Theater, à voir et revoir le même film : **La Nuit américaine** de Truffaut, que j'avais choisi pour son apparente simplicité. Au fur et à mesure que se succèdent les visions, vous*

Stanley Kubrick comme ses cinéastes de chevet³⁵¹, alors que Tony Scott admire, outre Francis Ford Coppola, Martin Scorsese et son frère Ridley, Bernardo Bertolucci et les premiers films de Roman Polanski³⁵². Le chef opérateur hollandais Jan De Bont, arrivera à Hollywood dans les années quatre-vingt avec le réalisateur Paul Verhoeven avant de tourner avec John McTiernan (**Piège de cristal** et **A la poursuite d'Octobre Rouge**) ou Ridley Scott (**Black Rain**, 1989) puis de réaliser, entre autre, **Speed**, **Twister** ou **Tomb Raider : le berceau de la vie** (2003). Il a étudié le cinéma aux Pays-Bas dans les années soixante où lui et ses amis apprentis cinéastes allaient « voir les films des cinéastes de la Nouvelle Vague. Nous apportons toujours un magnétophone en douce pour enregistrer la bande-son, et nous la repassons à nos amis en rentrant : « C'est le nouveau film de Godard ! » A l'époque, j'ai été particulièrement marqué par **Le Mépris** [Jean-Luc Godard, 1963]. »³⁵³

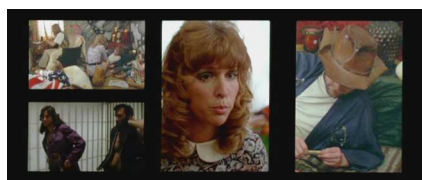


Figure 291 - More American Graffiti

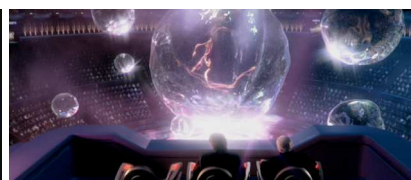
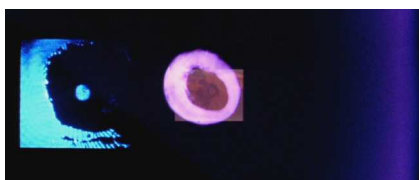


Figure 292 - La Revanche des Sith

L'image du réalisateur hollywoodien cinéophile et cultivé – présente dès l'époque classique et renforcée dans les années soixante-dix par la mise en valeur des études de cinéma – se prolonge donc en partie dans le cinéma d'action des années quatre-vingt. Les parcours de Kathryn Bigelow, Tony Scott et John McTiernan apparaissent particulièrement intéressants car il s'agit d'alternatives au règne des écoles de cinéma, majoritaires à partir des années soixante-dix, au profit d'autres approches artistiques, en particulier picturales (même si tous trois ont finalement aussi suivi des cours de cinéma) et liées à la scène expérimentale. A côté de ces réalisateurs venus du monde de l'art, certains des futurs cinéastes d'action des années quatre-vingt œuvraient déjà depuis des années dans le milieu hollywoodien (Walter Hill travaille d'abord comme scénariste pour Sam Peckinpah ou John Huston, John Badham et

commencez à oublier l'histoire. Puis vous regardez comment bouge la caméra. Puis, vision suivante : comment les acteurs eux-mêmes bougent par rapport à la caméra... Enfin, une fois débarrassé des observations purement technique, il est alors temps de comprendre comment le mélange, l'expérience prennent, ce qui en fait un tout indivisible. » Cahiers du cinéma n°577, op.cit., p.19.

³⁵¹ « Le premier, c'est la narration. Le deuxième, c'est l'art de provoquer des émotions à travers des mouvements très élaborés. Le troisième, c'est le contrôle parfait. » Propos recueillis par Paul Grave, **Le Cinéphage** n°21, juillet-août 1995, p.40.

³⁵² Propos recueillis par Mike Figgis, *op.cit.*, p.128, 132.

³⁵³ Propos cités par Bill Krohn : « Jan De Bont, nouvelle vague et nouvelle vogue à Hollywood », **Cahiers du cinéma** n°505, septembre 1996, p.62.

Richard Donner débutent à la télévision). D'autres encore n'ont jamais étudié le cinéma et arrivent à Hollywood par des chemins détournés : Sylvester Stallone tente de gagner sa vie comme acteur avant de vendre le scénario de **Rocky** et de s'imposer dans le rôle-titre, James Cameron travaille pour Roger Corman. Les influences de Cameron ne sont d'ailleurs pas celles des arts institutionnels mais la bande dessinée et la littérature de science-fiction. Ces personnalités aux parcours variés vont pourtant donner naissance à un courant esthétique cohérent. Il apparaît donc impossible de lier complètement les formes abstraites visibles dans le cinéma d'action contemporain au parcours artistique de ses auteurs, mais on peut établir quelques liens entre les premiers travaux de Bigelow ou Tony Scott et leurs futurs films spectaculaires.



Figure 293 - Point Break



Figure 294 – K-19



Figure 295 - Démineurs

Kathryn Bigelow inscrit son cinéma dans les cadres narratifs et visuels du cinéma de genre mais les transforme : **Aux frontières de l'aube** (1987) est une histoire de vampires qui délaisse l'esthétique gothique pour se dérouler dans la campagne américaine moderne, hantée par les souvenirs du western ; **Strange Days** prend place dans un univers de science-fiction mais se déroule avant tout comme un film noir. La cinéaste rapproche cette démarche personnelle des *ready-made* et des détournements de Marcel Duchamp : « *l'idée des objets trouvés de Duchamp [...] correspond en un sens à ce qu'est faire du cinéma. Vous prenez des éléments qui existent déjà et vous créez des associations, un contexte dans lequel vous placez ces éléments préexistants.* »³⁵⁴ En 1978, elle tourne son premier court-métrage, **The Set Up**, qui montre deux hommes s'insulter et se battre dans une ruelle nocturne : il s'agit déjà d'une mise en scène de l'action et de la violence, poussée à l'abstraction par l'absence d'enjeux narratifs³⁵⁵. Le film contient surtout un motif récurrent de l'œuvre à venir de Bigelow (et du cinéma d'action en général), celui de l'épuisement des corps : les deux combattants terminent

³⁵⁴ Notre traduction de: « *Duchamp and the idea of found objects, which in a way is what film-making is. You're taking a lot of elements that already exist, and it's the context you're putting those pre-existent elements into, the associations that you're creating.* » Gavin Smith, *op.cit.*, p.28

³⁵⁵ Ce film a également été diffusé dans le cadre de l'exposition « *Breaking Point – Kathryn Bigelow's life in art* ».

Il est décrit et commenté par la réalisatrice dans son entretien avec Gavin Smith (*idem*, p.29). Elle remarque « *qu'en apparence, ce sont deux types qui se tabassent – peut-être que rien n'a changé !* » (Notre traduction de : « *On the surface it's two guys who beat each other up – maybe nothing's changed !* »)

pantelant, annonçant le soudain affaissement de Utah dans **Point Break** (blessé à la cheville, il doit abandonner la poursuite de Bodhi après le braquage de la banque) ou la dévitalisation progressive des marins irradiés de **K-19, le piège des profondeurs** (2002) qui avance sereinement vers la mort, comme les soldats de **Démineurs** (2008). La seconde partie de **The Set-Up** nous remontre l'affrontement, cette fois-ci filmé en *split screen* sous deux angles différents. Sur la bande-son, deux professeurs de philosophie de Columbia, Sylvère Lotringer et Marshall Brossky, commentent les images en mettant l'accent sur leurs significations politiques et sociologiques (l'un d'eux évoque par exemple la dimension sadomasochiste de la relation des deux personnages). La répétition et l'altération des images, ainsi que le commentaire, mettent le spectateur à distance d'une action d'abord présentée comme viscérale : cette distanciation est absente des films suivants de Bigelow, ou plutôt est intégrée, de façon plus subtile, au sein d'une forme visuelle fluide, recherchant l'immersion du spectateur. **The Loveless** (premier long-métrage de Bigelow, co-réalisé avec Monty Montgomery, 1982) prolonge la voie de la fiction expérimentale en suivant la ballade à travers l'Amérique d'un groupe de motards, délaissant le récit au profit longs moments de suspendus.



Figure 296 - One of the Missing

Tony Scott revendique pour sa part dans plusieurs entretiens la dimension expérimentale de son travail dans le cadre du film d'action et les liens entretenus par ses films spectaculaires avec sa formation de peintre. Dans le DVD de **Man on Fire** on peut ainsi l'entendre dire : « *J'ai été peintre, j'agis par instinct* », justifiant ainsi son approche picturale et colorée de l'action. Selon le cinéaste, son goût pour la peinture explique sa volonté de déréaliser les séquences d'action quand bien même celles-ci se déroulent dans un milieu réaliste comme les bas-fonds mexicains. Réalisé en 1969, son court-métrage **One of the Missing** est déjà un film spectaculaire (il s'agit d'une reconstitution de la guerre de Sécession) mais l'action y est très limitée puisque le personnage principal se retrouve vite immobilisé sous un éboulement, le canon de son fusil pointé sur son visage. L'abstraction est narrative et visuelle. Le personnage attend et sombre progressivement dans la folie. Pour rendre compte de façon dynamique des perceptions restreintes du blessé, Scott emploie le

zoom, une très faible profondeur de champ et des fondu-enchaînés, autant de procédés devenus systématiques dans ses films récents où ils participent, nous le verrons, à la très stylisation des images³⁵⁶. Lorsque, après de nombreux films publicitaires, Tony Scott passe au long-métrage, il choisit à nouveau une fiction peu narrative, essentiellement fondée sur des rythmes visuels : variation érotique sur le vampirisme, **Les Prédateurs** (1983) est un film lancinant, très peu dialogué, dont la narration est trouée d'images mentales et de *flash-back* soudains, évoquant les expérimentations d'un autre cinéaste anglais, Nicolas Roeg. Comme McTiernan et Bigelow, Tony Scott vient du monde de l'art et réalise donc d'abord un long-métrage fantastique (**Les Prédateurs, Nomads, Aux frontières de l'Aube**) avant d'inscrire ses expériences formelles dans le cadre du film d'action contemporain et de s'épanouir dans ce genre.



Figure 297 - Les Prédateurs



Figure 298 - Aux frontières de l'aube



Figure 299 - Nomads

Les notions d'abstraction et de figuration auxquelles nous allons faire appel sont complexes et problématiques. La perception de l'abstraction, sa valeur, et les techniques qui y sont associées, varient et évoluent tout au long du vingtième siècle, de leurs prémices dans le futurisme des années mille neuf cent dix à la peinture non-figurative des années cinquante, après que Kandinsky ou Mondrian eurent radicalement dégagées leurs œuvres de toute représentation. De la peinture, l'abstraction voit ses ramifications s'étendre à la musique ou à l'architecture mais ne touche le cinéma que dans ses marges expérimentales, non-figuratives et/ou non-narratives (par exemple les court-métrages d'animation à base de formes géométriques d'Oskar Fischinger ou Norman McLaren). A moins qu'il ne faille voir la présence de l'abstraction au cinéma de façon plus régulière mais partielle, le temps d'un plan ou d'une séquence. C'est ce second point de vue que nos analyses vont privilégier.

Il ne s'agit pas de trouver dans les films d'action contemporains des références explicites et conscientes aux œuvres d'art abstraites ou à des courants artistiques précis, mais plutôt d'observer des pratiques visuelles et intellectuelles qui tendent vers des formes d'abstraction. Nous utiliserons le terme « abstraction » pour caractériser diverses formes de

³⁵⁶ Voir Seconde partie, A/ 2).

représentation et de pensée : la stylisation géométrique d'éléments référentiels aussi bien que le refus total de la figuration, mais aussi les processus intellectuels qui mènent à de tels résultats, entre autres la conceptualisation *a priori* du réel, hors de tout contact avec l'expérience³⁵⁷. Cette généralisation est volontaire. Les théories de l'abstraction ne seront pas une fin en soi pour nos analyses mais plutôt un outil nous permettant de proposer une caractérisation précise des films d'action contemporains. Nous nous autoriserons certaines approximations avec des courants artistiques et des écoles de pensées dont l'histoire et la délimitation théorique sont par ailleurs très précises mais que nous choisissons d'évoquer librement au cours de notre démonstration.

« *L'abstraction, au sens courant de la philosophie, est une opération de l'esprit, qui consiste à considérer isolément, dans un objet ou une notion, un de ses éléments en négligeant tous les autres, et à élever ensuite l'élément isolé à la valeur d'une idée générale, d'un concept. Le mot abstraction désigne autant cette opération que le concept à quoi elle aboutit et sans quoi elle serait incomplète* »³⁵⁸. Le terme abstraction renvoie donc autant à une forme de pensée qu'à ses applications dans le monde de l'art. On peut retrouver ces deux approches dans le cinéma d'action contemporain. Du point de vue intellectuel, celui-ci repose sur la conceptualisation d'éléments isolés mis ensuite en valeur par leur traitement spectaculaire. D'un point de vue esthétique, nous verrons que les images des films d'action ne s'inscrivent dans un univers référentiel que pour mieux le styliser, le réduire à quelques traits immédiatement reconnaissables, objets de variations formelles en série.

L'abstraction peut être vue comme une pratique métonymique qui privilégie la partie sur le tout, met en valeur certains éléments isolés. Dans les films d'action, le fragment spectaculaire l'emporte sur le récit dont il fait pourtant partie intégrante. Des éléments d'ordinaire considérés comme importants apparaissent alors négligeables : la psychologie des personnages, le respect des lois de la physique et plus largement la vraisemblance, l'inscription dans un cadre social ou politique référentiel (le cinéma d'action donne une image abstraite du monde, style les particularismes nationaux).

Les pratiques intellectuelles d'abstraction et de conceptualisation mettent en valeur le fragment par rapport au tout et renvoient à la petite forme deleuzienne (la situation complète est perçue au travers d'une action, d'un détail révélateur). C'est sur ce principe que se forge la

³⁵⁷ En dehors du domaine de l'art, l'ouvrage de Jules Vuillemin : **La logique et le monde sensible. Etude sur les théories contemporaines de l'abstraction** (*op.cit.*), pose la question de l'abstraction et de la conceptualisation dans le cadre des mathématiques, de la logique et de la philosophie.

³⁵⁸ Léon Degand : **Abstraction Figuration. Langage et signification de la peinture**, 1956. Réédition, Paris, Éditions Cercle d'Art, 1988, p.180.

pensée dans le cinéma d'action contemporain : le héros de film d'action (par exemple John McClane ou les traqueurs de William Friedkin) est en contact direct avec le monde et il perçoit une situation en fonction des traces laissées par celle-ci dans le réel. Les idées naissent d'une mise en forme du réel, sont induites d'un rapport au monde physique. La pensée abstraite n'est pas séparée de la réalité concrète. Le monde physique sert de socle, de point de départ pour la démarche conceptuelle qui mène à la connaissance. Pragmatique, le héros de film d'action part de la réalité matérielle pour aboutir à une pensée abstraite. Inversement, les séquences d'action sont conçues en fonction de principes abstraits perçus *a priori*, de concepts qui sont ensuite appliqués au cadre physique de la production (choix du décor qui accueillera la cascade mais aussi de la situation politique schématique dont se nourrira le conflit dramatique). La fiction s'épanouit dans cet équilibre.

L'abstraction au cinéma (et dans le cas précis des films d'action contemporains) prend plusieurs formes, s'inscrit à plusieurs niveaux. D'abord dans les images elles-mêmes, la façon de cadrer le monde, d'organiser les formes et les couleurs : cette démarche est la plus immédiatement proche de la peinture. L'utilisation du son et la représentation du mouvement sont aussi propices à des pratiques abstraites, tout comme la conception de l'image figurative en fonction de schémas abstraits qui l'organisent de façon souterraine (le monde du film d'action est inscrit dans un réseau géométrique). L'abstraction peut aussi apparaître comme une façon d'envisager le récit en s'écartant des formes narratives (comme la peinture abstraite se refuse à la figuration). L'abstrait peut aussi être le sujet du plan, le contenu de l'image : au-delà du paradoxe, nous considérerons comme abstraite (du moins en partie) l'image figurative lorsqu'elle représente un sujet abstrait, par exemple l'architecture telle qu'elle est filmée dans le cinéma d'action contemporain. L'architecture y est présente sous ses formes les plus modernes qui ne sont justement pas sans liens avec l'abstraction : des peintres abstraits comme Kandinsky ou Paul Klee furent dans les années vingt enseignants à l'école allemande du Bauhaus dont les méthodes inspirèrent l'architecture fonctionnelle et technologique de la seconde moitié du vingtième siècle, celle-là même qui sert le plus souvent de décor au cinéma d'action.

Il s'agit surtout de mettre en relation des pratiques picturales et intellectuelles parfois arides avec les fictions spectaculaires du cinéma de divertissement. Ce que sont, avant toute chose, les films d'action contemporains. L'approfondissement théorique de ces films ne doit jamais faire oublier leur finalité première (impressionner et émouvoir un large public) ni le contexte de leur production. L'analyse en serait estropiée, décontextualisée et surtout privée

d'un angle essentiel puisque ce n'est pas l'abstraction pour elle-même qui doit être étudiée ici mais sa relation avec la fiction populaire et le principe de figuration.

Lorsque nous considérons des films d'action contemporains comme des œuvres « conceptuelles » (une notion valable également pour les œuvres de suspense et d'aventure d'Alfred Hitchcock ou Fritz Lang que le cinéma contemporain prolonge et transforme), nous prenons quelques libertés avec ce terme. Pour les critiques d'art, il renvoie à un courant qui, à partir des années soixante-dix et dans la lignée des travaux de Marcel Duchamp, privilégie l'idée de l'œuvre sur son exécution matérielle (dans certains cas, celle-ci n'a même pas lieu et est remplacée par quelques esquisses ou un texte descriptif). La démarche intellectuelle qui précède l'acte créateur est présentée comme une fin en soi plutôt qu'une première étape³⁵⁹. À l'inverse, si on veut parler d'une forme conceptuelle dans le cinéma populaire, il faut prendre en compte que celle-ci n'existe qu'au travers de la fiction spectaculaire dans laquelle elle s'incarne au sens propre du terme : l'abstrait est révélé par le concret, n'existe qu'au travers de lui car il s'agit de son unique moyen d'expression, de communication avec le spectateur. La défiance des artistes conceptuels « *vis-à-vis de l'objet se fondait aussi sur une idée politique qui les conduisait à éviter une possible fétichisation des artefacts, si modestes fussent-ils* »³⁶⁰, alors que le cinéma populaire renforce cette fétichisation matérielle, celle des moyens de production conséquents des *blockbusters* ou de la représentation des stars musclées.

C'est justement pour que la perception du cinéma d'action contemporain en tant que forme conceptuelle ne se limite pas à une pensée abstraite sans prolongements matériels que nous proposons à son sujet la notion oxymorique d'« abstraction figurative »³⁶¹. Cela signifie que, dans les films d'action contemporains, l'abstraction (des images, des récits, des structures) est constamment mise en tension avec ses revers, la figuration, la fiction et l'incarnation. Cette approche élargie de la notion d'abstraction nous éloigne des conceptions

³⁵⁹ « Quand un artiste utilise une forme conceptuelle d'art, cela signifie que tout ce qui concerne la programmation ou les décisions est prévu d'avance et que l'exécution est une affaire négligeable. L'idée devient la machine qui fabrique l'art. [...] L'artiste engagé dans l'art conceptuel a pour objectif de rendre son œuvre mentalement intéressante pour le spectateur, et en règle générale il aimerait que cet art devienne émotionnellement sec. » Sol LeWitt, « Paragraphs on Conceptual Art ». *Artforum*, juin 1967. Cité par Denys Riout, **Qu'est-ce que l'art moderne ?**, op.cit., p.380-381.

³⁶⁰ *Idem*, p.384.

³⁶¹ Dans un autre contexte, Edgar Morin parle d'« abstraction concrète » au sujet de l'expression symbolique et par l'image: « Est symbolique en effet toute chose qui suggère, contient ou révèle autre chose ou plus qu'elle-même. Le symbole est à la fois signe abstrait, presque toujours plus pauvre que ce qu'il symbolise, et présence concrète, puisqu'il sait en restituer la richesse. Le symbole est en quelque sorte l'abstraction concrète. » (Edgar Morin, **Le cinéma ou l'homme imaginaire, essai d'anthropologie**, Paris, Les Éditions de Minuit, 1977, p.175) Dans ces lignes, Edgar Morin parle d'abstraction au sens de conceptualisation. Avec l'« abstraction figurative », nous intégrons également la dimension picturale du terme tout en le mettant en équilibre avec le principe de

traditionnelles puisque, chez Kandinsky par exemple, la nécessité de l'abstraction s'impose dans la continuité des théories antimimétiques de l'idéalisme grec³⁶². L'image spectaculaire – telle qu'elle apparaît en particulier dans le cinéma d'action contemporain – est double : l'image figurative réalise l'immersion sensorielle du spectateur mais témoigne également d'une dimension abstraite sous-jacente à ses outrances plastiques. La conceptualisation ne se révèle paradoxalement qu'au travers des images figuratives et de la fiction populaire, si bien qu'elle ne se donne pas immédiatement à voir au spectateur. Elle se devine plutôt, dans un rapport régulier avec les films, dans lesquels la tension entre figuration et abstraction permet le développement d'un système de pensée.

Les concepts sont indissociablement liés aux images qui les incarnent et, dans le cinéma d'action, la pensée des personnages, leur intelligence intuitive est traduite en termes physiques et plastiques. Le très grand soin apporté, dans le cinéma spectaculaire, aux images et aux machineries technologiques qui les produisent (au point que la technologie peut apparaître parfois comme le sujet principal des films d'action), n'est pas à mettre sur le compte d'un rejet du sens au profit de la seule « belle image ». Il témoigne de la certitude empirique que l'image est au cinéma le moyen le plus direct de toucher le spectateur et de produire chez lui, par le biais des sensations matérielles, une forme de pensée de nature abstraite.

Avant d'aboutir à ces considérations sur la relation entre la mise en scène de l'action spectaculaire, la pensée intuitive et les sensations, nous étudierons les diverses déclinaisons des notions d'abstraction et de conceptualisation dans les films d'action, ainsi que la façon dont elles s'appliquent à des fictions figuratives.

Traitée sur le mode de l'action, la narration s'épure et nous apparaît comme une forme abstraite.

représentation figurative, afin de faire ressortir la dimension concrète des idées intellectuelles.

³⁶² « La rupture radicale qu'opère Kandinsky avec la figuration mimétique est une réponse à l'appel à la vérité de l'image, lancé par Platon et toute la tradition philosophique et religieuse. Il faut lever le voile de Parrhasios. Chez Kandinsky, la rupture est liée à la découverte de la valeur de l'intériorité. » Philippe Sers, **Kandinsky, philosophie de l'abstraction**, Genève, Éditions d'art Albert Skira, 1995, p.11.

1. L'abstraction du récit

« Il faudrait, pour qu'un film soit pleinement non-narratif, qu'il soit non-représentatif, c'est-à-dire qu'on ne puisse à l'image rien reconnaître et qu'on ne puisse non plus percevoir de relations de temps, de succession, de cause ou de conséquence entre les plans ou les éléments. En effet, toutes ces relations perçues embrayent inévitablement sur l'idée d'une transformation imaginaire, d'une évolution fictionnelle, réglée par une instance narrative »³⁶³. Ce que nous considérons, dans le cinéma d'action contemporain, comme relevant d'une abstraction narrative ne correspond pas à cette approche radicale pour laquelle l'image abstraite de cinéma doit être à la fois non-narrative, hors du temps et de l'espace. Pas plus que l'abstraction picturale (dont nous verrons qu'elle est partielle et relative), l'abstraction narrative dans les films d'action n'est donnée comme telle. L'abstraction s'y présente plutôt comme un mouvement, une tension vers des structures conceptuelles. En retour, celles-ci sont toujours appliquées à des univers codés stimulant l'imaginaire du spectateur contemporain (le film policier, la science-fiction, les conflits guerriers issus de l'actualité politique...).

Nous avons déjà établi les trois principales raisons de cette forme d'abstraction narrative lors de notre étude du film d'action contemporain en tant que genre. Il y a d'abord la réduction des enjeux narratifs afin d'accueillir les éléments spectaculaires : la contemplation du spectaculaire et de l'action se fait dans la plupart des cas en marge du récit et celui-ci se voit imposer en retour des restrictions dans son développement. Il est également dans les lois du genre de proposer des récits codés dont la part de renouvellement narratif peut paraître restreinte : la prédictibilité répétitive des structures narratives s'équilibre avec une variation dans le détail qui relance, souvent de façon superficielle, l'intérêt du spectateur. Le récit peut déjà être considéré comme en partie abstrait, ou du moins involontairement conceptuel puisqu'il devient une structure immuable dont seul change l'habillage, l'application dans les faits : pour le dire en d'autres termes, nous sommes face à une Idée, un même concept qui s'incarne de façon toujours différente dans la réalité matérielle et contingente du film. Enfin, le mode de l'action impose au récit un mouvement de cristallisation, une stylisation narrative qui tend vers l'abstraction. L'idéal du mode de l'action est un enchaînement de séquences d'action dont l'ampleur tend à englober la film. La scène d'action est une forme courte et fragmentée mais, traitée sur le mode de l'action, elle gagne en étendue et en liaison. Cette

³⁶³ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet, *op.cit.*, p.66.

importance grandissante de la scène d'action entraîne une réduction des informations verbales (associée par le spectateur aux notions de « récit », d'« histoire » et de « psychologie ») au profit d'images spectaculaires et dynamiques dont nous avons montré qu'elles participent activement à la narration et à la caractérisation des personnages, mais selon d'autres normes de récit, plus implicites et intuitives.

La narration est réduite à son minimum, suit un programme³⁶⁴ qui sert de support à un ensemble de variations visuelles. La fragmentation improductive de certains films d'action est revendiquée dans **Charlie et ses drôles de dames** et sa suite **Charlies Angels : les anges se déchainent** (McG, 2000 et 2003) : l'abstraction du récit y est un principe ludique qui permet aux films de justifier leurs extravagances et de tendre vers la comédie. Evoluant dans un univers volontairement artificiel, les héroïnes changent de tenue et de perruque à chaque scène, ce qui souligne une construction par épisodes : dans le premier film elles sont successivement déguisées en tyrolienne, en geisha, en pilote de course, en maîtresse d'école perverse, mais aussi en homme, alors que leur chef Bosley (Bill Murray) enfile une combinaison de sumo gonflable. Chaque séquence est l'occasion de développer une nouvelle scène d'action (combats, poursuite automobile...) qui est explicitement présentée comme une boucle narrative puisque les personnages retournent ensuite à leur quartier général pour faire le point sur la mission. Dans le bureau de leur agence secrète, les trois jeunes femmes et Bosley reçoivent une nouvelle mission par la voix de Charlie, leur commanditaire invisible : cette mission donne encore une fois lieu à une scène d'action et, par delà son indépendance narrative, finit par s'inscrire dans une intrigue d'ensemble qui se résoudra dans le *crescendo* d'action final. Ces « retours à la case départ » que constituent les passages dans le bureau de Charlie entre chaque scène d'action soulignent la dimension répétitive de la narration spectaculaire. Les morceaux de bravoures sont abstraits du récit linéaire et créent une structure cyclique ou du moins en spirale, marquée par un retour régulier du même et une impression de surplace. **Charlie et ses drôles de dames** reproduit également par ce biais la structure narrative close de la série télévisée des années soixante-dix dont il s'inspire et dont chaque épisode correspondait à l'exécution d'une mission présentée dans le bureau de Charlie. Le film peut alors apparaître comme la juxtaposition de plusieurs épisodes de la série réduits à leurs principaux traits distinctifs : explication de la mission à l'agence de détective, infiltration et combats, retour à l'agence pour la résolution. Cette alternance répétitive

³⁶⁴ Voir première partie, A/ 2).

d'immobilité narrative (énoncé de la mission) et de dynamique spectaculaire (scènes d'enquête et d'action) renvoie également à la structure de la série **Mission : Impossible** (largement transformée par les films qui s'en inspirent) et aux aventures cinématographiques de James Bond.



Figure 300 - Charlie et ses drôles de dames

La narration du cinéma d'action contemporain peut être qualifiée d'abstraite en raison de sa construction par blocs indépendants (les parties qui valent pour le tout). Le récit n'a alors d'autre fonction que de justifier et de lier entre eux les fragments spectaculaires qui correspondent à des types de séquences codifiées (poursuite, duel...) et attendues. **Extrême Préjudice** de Walter Hill condense ainsi « *de manière explosive tous les principes du film d'action de l'époque. Plus d'autre enjeu ici que la mise en tension du spectateur à partir de bribes de fiction resserrées à l'extrême* »³⁶⁵. L'abstraction narrative naît de la présentation de personnages archétypaux empruntés au western ou au film de guerre (le Ranger, le trafiquant de drogue, les mercenaires présentés dès le générique comme des morts en sursis) qui s'opposent autour de la frontière entre le Texas et le Mexique. Les séquences d'action reposent elles aussi sur des archétypes (braquage de banque, poursuite automobile, duel et fusillade) mais aboutissent à une violence physique et un pessimisme moral (il n'est question que d'amitiés perdues et de loyautés trahies) qui font ressortir la sécheresse de leur enchaînement. Entre chaque scène d'action, la narration a pour fonction de relier les différents personnages (ou groupes de personnages), de dessiner les trajectoires qui les mèneront tous au centre d'un village mexicain pour participer au massacre final : il s'agit donc moins d'un récit que d'une composition presque géométrique, un agencement mécanique de péripéties en vase clos.

Le cloisonnement narratif (qu'une mise en scène sur le mode de l'action unifie et fluidifie) correspond souvent à un compartimentage spatial. Dans **New York 1997** et plus encore dans sa suite **Los Angeles 2013**, Snake Plissken traverse les grandes villes américaines pour un but précis (retrouver le Président américain, récupérer une arme secrète), mais l'espace n'est pas présenté comme homogène. La ville est stratifiée en une succession de

sous-espaces qui sont le cadre d'épreuves indépendantes que doit surmonter le héros avant de reprendre sa quête globale. Chaque épreuve est inscrite dans un lieu symbolique de la culture américaine sur lequel le film porte un regard ironique : dans **Los Angeles 2013**, Plissken crashe son sous-marin dans le parc d'attraction du studio Universal, assiste à une parade sur Sunset Boulevard, est menacé par des chirurgiens esthétiques à Beverly Hills, joue sa vie au basket dans le Memorial Coliseum et fait du surf dans la ville emblématique de la contre-culture californienne. L'organisation de la métropole par quartiers, régions indépendantes inscrites dans un quadrillage global, devient le principe narratif du film. C'est également le cas dans **Une journée en enfer** où John McClane et Zeus explorent différents quartiers de New York, de Wall Street au Yankee Stadium, du plein air de Central Park aux souterrains du métro.

Chaque séquence d'action prend donc place dans un espace donné et dure jusqu'à son épuisement. Dans **Terminator 2**, les scènes d'action se déroulent, dans l'ordre : dans un centre commercial, dans les canaux asséchés de Los Angeles, dans un hôpital psychiatrique, dans les locaux de Skynet, le long d'une route, dans une aciérie. L'épuisement du décor est la seule raison de faire cesser la séquence d'action, bien plus que le prétexte narratif qui justifie cet arrêt. L'utilisation du décor dans le cinéma d'action contemporain répond d'ailleurs moins à une logique de surenchère (terme connoté négativement et qui évoque un phénomène de dilatation contraire aux restrictions spatiales dont le genre est coutumier) qu'à une volonté d'épuisement des possibles. Cet épuisement est double. D'abord un épuisement matériel : le décor est exploité par la séquence d'action jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une ruine. Lorsqu'il n'y a plus rien à y détruire, le décor ne peut plus produire de spectaculaire et est donc abandonné. La seconde forme d'épuisement du décor est un épuisement logique qui témoigne de la dimension conceptuelle du genre : il s'agit d'expérimenter les multiples possibilités dramatiques et visuelles d'un espace donné. La séquence d'action ne peut se limiter à une représentation linéaire et fonctionnelle du lieu : elle en explore toutes les autres possibilités, même les plus inattendues, parfois les plus farfelues, jusqu'à ce que le lieu n'ait plus de secrets, de recoins propices à une nouvelle décharge spectaculaire. La poursuite dans l'aéroport dans **Casino Royale** s'achève ainsi dans l'espace circonscrit du tarmac (alors que celle sur le chantier au début du film se caractérise par son ouverture) : véhicules et

³⁶⁵ Vincent Malausa : « *Le faux caméléon* ». **Panic** n°2, dossier : « *Walter Hill* », janvier-février 2006, p.74.

personnages « tournent en rond » durant plusieurs minutes, se croisent et se percutent de toutes les façons possibles.

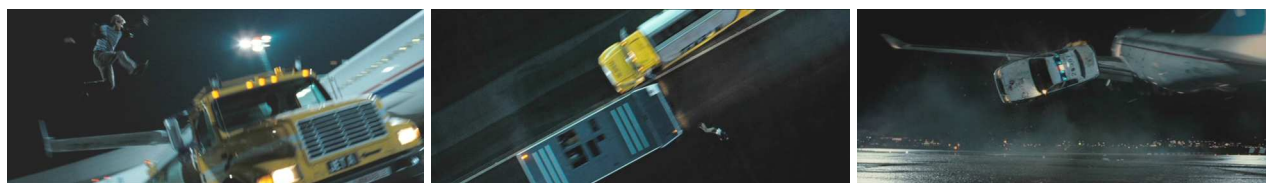


Figure 301 - Casino Royale

Les deux formes d'épuisement, physique et logique, sont parfaitement à l'œuvre dans **Piège de cristal**, film qui se concentre justement dans un lieu unique. Le film s'achève lorsque la tour de verre est devenue un champ de ruines fumantes où les éléments organiques (végétation, corps blessé du héros) fusionnent avec l'architecture technologique. Voilà pour l'épuisement physique du décor. Tout au long du film, John McClane dessine des trajectoires inédites à travers l'immeuble, invente sans cesse de nouvelles façons de se déplacer : il rampe dans les conduits d'aération, monte sur le toit d'une cabine d'ascenseur, saute dans le vide depuis le toit et rentre à l'intérieur en brisant une fenêtre... Cet épuisement conceptuel du décor correspond à un problème géométrique : combien de trajectoires différentes peut-on tracer dans un espace fini ? Les deux formes d'épuisement sont complémentaires puisque l'épuisement physique du décor (par sa destruction et son exploration dans de multiples trajectoires) est la transcription physique des intuitions logiques du héros.

Piège de cristal est un huis clos, ce qui ne réduit par pour autant le nombre des espaces épuisés par l'action puisque le décor unique est diffracté en de nombreux sous-espaces (chacun des étages de la tour Nakatomi) qui sont, chacun à leur tour, doublement épuisés. Le même principe se retrouve dans tous les huis clos d'action qui déclinent le schéma matriciel de **Piège de cristal** : **58 minutes pour vivre** (suite officielle qui adapte ce principe à un aéroport), **Rock** (dont la seconde partie se concentre dans la prison d'Alcatraz), **Piège en haute mer** (situé dans un bateau), **Piège à grande vitesse** (dans un train), **Mort subite** (dans une patinoire), **Ultime décision**, **Passager 57** et **Air Force One** (qui se déroulent tous les trois, intégralement ou en partie, dans un avion). Ces films partagent des principes généraux (cloisonnement narratif et épuisement du décor), ce qui permet leur reconnaissance comme appartenant au genre du film d'action. Le choix d'un décor inédit garantit l'individualité de chaque film. Un même concept narratif s'incarne dans des espaces différents qui sont pourtant traités de façon identique par les films. Dans le cas de **Piège de cristal**, de ses suites et de ses imitations, l'idée selon laquelle la narration abstraite se constitue en schéma est à prendre au

pied de la lettre : tous ces films font du rapport à l'espace leur sujet principal et le récit se coule dans un plan d'architecte. La narration est donc abstraite car réduite à une forme conceptuelle, un schéma géométrique qui s'adapte à des espaces physiques aussi divers qu'un immeuble (**Piège de cristal**), un hôpital (**Terminator 2**) ou une montagne (**Cliffhanger**).



Figure 302 - Piège de cristal



Figure 303 - 58 Minutes pour vivre



Figure 304 - Otage

Dans son étude consacrée à la comédie musicale hollywoodienne, Rick Altman constate que « *les éléments qui forment le cœur de l'analyse narrative traditionnelle : intrigue, psychologie, motivation, suspense, atteignent un degré si élevé de conventionnalisme que les variations possibles se trouvent bien limitées.* »³⁶⁶ Pour obtenir une définition valable d'un genre et en délimiter le corpus, « *il faut considérer les relations conceptuelles comme fondamentales et poser comme secondaire, dans ce cas, la relation de cause à effet plutôt ténue qui ne sert qu'à introduire et faire ressortir des parallélismes plus importants.* »³⁶⁷ L'auteur constate lui aussi l'abstraction du récit et la schématisation conceptuelle de sa structure. Il établit un concept (« *la structure duelle fondamentale de la comédie musicale* »³⁶⁸) et analyse la façon dont celui-ci s'incarne et se décline ensuite de diverses façons (dichotomie homme/femme, rêve/réalité, monde du spectacle/du travail, musique classique/populaire...). Le concept, principe narratif et/ou formel, est premier et vient ensuite le film comme objet contingent, en phase avec son temps, son mode de production et les attentes du public. Tout film de genre repose sur un ensemble d'archétypes et de motifs visuels, de configurations reconnaissables reprises de film en film mais à chaque fois réactualisées. Si pour Christian Metz « *l'on est tenté de traiter [les grands genres du cinéma classique] comme un grand texte unique, comme une catégorie homogène de la production filmique où viennent s'abolir jusqu'à un certain point les frontières entre films différents, c'est parce que ces derniers se ressemblent beaucoup dès leur première appréhension, et que celui qui les connaît les reconnaît.* »³⁶⁹ La pérennité des « *relations conceptuelles* » qui sous-

³⁶⁶ Altman Rick, *op.cit.*, p.31.

³⁶⁷ *Idem*, p.30.

³⁶⁸ *Ibidem*.

³⁶⁹ Christian Metz, *op. cit.*, p.96. Metz prend ici l'exemple, nullement limitatif des films noirs des années 1940-1955.

tendent la narration des films permet cette reconnaissance : le concept en tant que modèle, que représentation générale et première, unifie la diversité des textes filmiques en un « *grand texte unique* » qui est celui du genre. Ce modèle, qui s'impose à la vision successive de plusieurs films, est paradoxal : le concept y est en réalité forgé *a posteriori*, par la juxtaposition des films singuliers. Quoique bien définis, ses contours sont toujours mouvants car le genre ne peut contenter son public qu'au travers d'un processus d'adaptation, une constante évolution qui garantit la diversité des variations autour du modèle. L'abstraction est figurative parce que le concept (le texte global des « codes » du genre) s'incarne dans des récits particuliers qui permettent de mettre en images ses généralités. Pour fonder une analyse du cinéma d'action contemporain, il apparaît que l'analyse globale de la répétition des mêmes histoires, des mêmes types de personnages, des mêmes schémas spatiaux, voire d'images semblables, est plus pertinente que celle, contingente, de leur actualisation dans un espace inédit ou un cadre narratif en prise par exemple, avec l'actualité politique du moment. Mais il ne faut jamais oublier que c'est par cette actualisation des concepts que le genre évolue et se renouvelle malgré tout.

La stylisation souvent consciente du récit naît de la reprise à l'identique de péripéties bien connues du spectateur et dont les films ne cherchent en rien à cacher le manque d'originalité. Au contraire, ces répétitions sont parfois soulignées de façon à favoriser une complicité entre le spectateur et le personnage : dans **58 minutes pour vivre**, John McClane se retrouve dans la même position que dans **Piège de cristal** (enfermé dans un lieu clos avec des terroristes, la nuit de Noël) et constate de lui-même la répétition de façon ironique (« *encore un sous-sol et un ascenseur* »). A la fin des années quatre-vingt, de nombreux films épousent la structure répétitive d'un tournoi d'arts martiaux, ce qui permet de dissocier précisément les séquences narratives (hors du ring) des fragments spectaculaires (les combats) dont l'enchaînement mécanique est justifié par la compétition qui fait se rencontrer deux à deux des combattants très typés, jusqu'à la victoire du héros : **Bloodsport**, le premier succès de Jean-Claude Van Damme en 1988, **Kickboxer** (Mark DiSalle, 1989), **Full Contact** (Sheldon Lettich, 1990), toujours avec Van Damme, **Best of the best** (Robert Radler, 1989), **Mortal Kombat** (Paul W.S. Anderson, 1995), **Le Grand tournoi** (Jean-Claude Van Damme, 1996)... Les **Rocky** se rapprochent par certains côtés de la structure de ces films de karaté. Tous les **James Bond** partagent également une forte identité structurelle³⁷⁰ et chacun des trois

³⁷⁰ Ces répétitions sont analysées, pour les romans de Ian Flemming, dans « *Les Structures narratives chez Flemming* ». Umberto Eco, *op.cit.*, p. 189-240.

épisodes de la série **Jason Bourne** s'achève par une longue poursuite automobile dans les rues embouteillées de Paris, Berlin et enfin New York. L'abstraction du récit naît de la répétition des péripéties : chaque film montre Bourne progresser dans la quête de son identité, mais repose également sur une boucle visuelle puisque les mêmes types de séquences d'action se répètent. Cette impression de flottement temporel est renforcée par l'étonnant tour de passe-passe narratif qui présente les deux premiers tiers du dernier film (**La Vengeance dans la peau**) comme le contenu d'une ellipse située avant la dernière scène du second épisode, **La Mort dans la peau**. La répétition est déjouée par une surenchère spectaculaire qui assure à chaque séquence son autonomie et une relative nouveauté. Ainsi, dans **Terminator 2**, James Cameron reprend une situation mise en image par McTiernan dans **Piège de cristal**, avec l'intention évidente de le surpasser : l'assaut d'un immeuble par la police. On retrouve dans les deux films la même nuit bleutée, le même type de bâtiment à l'architecture *High-Tech*, la même destruction des véhicules de la police (le char se fait tirer dessus au lance-roquette dans **Piège de cristal** et dans **Terminator 2** les voitures sont criblées de balles), et surtout la même configuration spatiale (d'importantes forces de police en contrebas essuient les tirs d'un petit groupe d'individus situés en hauteur, dans les étages) mais, dans **Terminator 2**, le seul Arnold Schwarzenegger cause plus de dégâts que tous les terroristes de **Piège de cristal** réunis.

Les films établissent ainsi entre eux un dialogue souterrain, et la reprise d'images et de situations est utilisée comme leurre dans **Une journée en enfer**. Simon Gruber, le méchant du film, vient venger son frère Hans, tué McClane dans **Piège de cristal**. Un bref *flash-back* sur la mort de Hans et le titre original du film, **Die Hard With a Vengeance**, explicitent cette idée qui relie les deux films et invite à faire de ce troisième épisode un démarquage du film original, soumis au souvenir de celui-ci. En réalité, Simon se préoccupe bien peu de vengeance : il méprisait son frère et utilise sa mort comme un prétexte cynique pour mettre la ville en coupe réglée. Ce faisant, le film paie malgré tout son tribut à l'original puisqu'Hans et Simon ont tous deux une motivation mercantile.

De façon plus explicite, la saga des **Rocky** s'inscrit dans la continuité biographique de son héros tout en faisant reposer chaque film sur une structure identique, alternant tourments intimes et entraînements en vue du combat de boxe final. Ce modèle narratif touche à l'abstraction dans **Rocky III** et **IV**, films les plus « simples » de la série en termes d'enjeux dramatiques : Rocky est confronté à un nouvel adversaire à la puissance caricaturale qu'il élimine à la fin du film et qui, contrairement à tous les autres personnages de la série, ne

réapparaîtra jamais dans les épisodes suivants. Ces deux films, les plus courts de la série en termes de durée (moins d'une heure trente), sont également ceux qui s'attachent le moins à la vie quotidienne du héros. Leur structure en trois actes est apparente et artificiellement reconduite de l'un à l'autre. Le premier tiers du film est consacré au défi lancé à Rocky par le méchant et s'achève par une défaite temporaire du héros ainsi que par la mort d'un de ses amis (son entraîneur Mickey dans **Rocky III** et le boxeur Apollo Creed dans **Rocky IV**). Rocky doit alors suivre un entraînement dans un milieu sauvage (les quartiers pauvres de Los Angeles/les steppes soviétiques) afin de retrouver la rage de vaincre. Le dernier tiers du film est occupé par le combat qui verra le triomphe du héros.



Figure 305 – Rocky



Figure 306 - Rocky IV



Figure 307 - Rocky V

Les six films suivent la logique standardisée de la *sequel* qui implique le respect d'un programme précis, la répétition de passages obligés, véritables emblèmes de la saga et moyens de sa reconnaissance immédiate : les séquences d'entraînement et les combats de boxe font ainsi retour dans chaque film comme autant de motifs autour desquels s'organise une série de variations signifiantes. Dans **Rocky**, le boxeur court dans les rues vides de Philadelphie au petit matin, seul au milieu des terrains vagues. Dans le second film, une semblable séquence de course est filmée presque à l'identique mais dans un nouveau décor, des immeubles ornés de drapeaux italiens et américains. Le boxeur est désormais suivi par une foule d'enfants qui ont fonction d'intensif : de solitaire dans le premier film, Rocky est devenu un héros national, un modèle à suivre ; littéralement. Dans **Rocky IV**, la séquence d'entraînement est transposée des rues de Philadelphie aux steppes de Russie mais obéit à la même logique topographique : après une longue course filmée en travelling latéral – comme dans tous les films – Rocky connaît une élévation autant métaphorique que littérale en gravissant une montagne, équivalent naturel du célèbre escalier présent dans les autres films de la série. La mise en scène repose sur un système de rimes, d'équivalences de mouvements et de postures (Rocky les bras levés en haut des marches du musée de Philadelphie ou de la montagne) qui témoigne d'une conception transversale de la séquence, filmée en fonction des épisodes précédents qu'elle altère et complète.



Figure 308 – Rocky



Figure 309 - Rocky II



Figure 310 - Rocky IV

Dans **Rocky V**, nous n’assistons plus à l’entraînement de Rocky mais à celui de son poulain Tommy Gunn : la filiation, l’identité entre les deux personnages est exprimée par la reprise à l’identique de scènes provenant des films précédents mais où Rocky a été remplacé par Tommy. Les plans se répètent et voyagent d’un film à l’autre car, en plus de reconstituer les mêmes scènes d’épisode en épisode, Stallone introduit dans chaque nouveau film des séquences (*flash-back*) ou des images (*stock shots*) issus des épisodes précédents. Chaque nouveau film débute par un retour sur la fin du précédent (ce qui évoque les codes narratifs du roman feuilleton puis de la série télévisée) et intègre des extraits des épisodes antérieurs. Le nouvel épisode traite les images de ceux qui l’ont précédé sur le mode du souvenir et participe à la création d’une mémoire collective, partagée par les personnages et les spectateurs (ce qui explique sans doute la popularité de la série et de ses personnages dont le public a « partagé » la vie quotidienne durant trente ans). Le générique de fin de **Rocky V** défile sur une poignée d’instantanés en noir et blanc, comme issus d’un album de famille résumant les cinq films. Seize ans plus tard, **Rocky Balboa** parvient à faire revivre ces souvenirs en reconstituant de façon ludique la célèbre montée des marches par le héros avec une foule d’anonymes, nouveaux dépositaires de sa légende. Dans les **Rocky**, la fragmentation du récit (en une succession de morceaux de bravoure repris tout au long de la série) et de la forme (les films sont décomposés image par image) produit une structure narrative abstraite à laquelle se confronte chaque épisode.

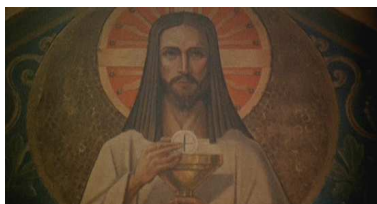


Figure 311 – Rocky



Figure 312 - Rocky V

Dans de nombreux films d’action, les archétypes sont reconduits jusqu’à l’arbitraire et l’abstraction : le film ne raconte rien d’autre qu’une accumulation de péripéties prévisibles, le récit est mis en crise par sa sérialité et son artificialité revendiquée. Durant une poursuite, il y

a *toujours* un obstacle qui surgit au milieu de la route, oblige le héros à faire une embardée et provoque un accident spectaculaire. De répétitions en répétitions, cet archétype a perdu toute valeur signifiante et n'a de valeur que comme stimulus, immédiatement reconnu par le spectateur et même anticipé par lui, ce qui renforce son plaisir. Conscient de cet artifice, un réalisateur comme Michael Bay s'amuse à varier les obstacles que ses personnages ont à éviter : engins de chantier, tubes métalliques, vieilles dames chez le coiffeur, basketteurs handicapés... Le concept s'adapte à ces incarnations variées.

Deux films des années quatre-vingt de Mark L. Lester touchent à une semblable abstraction narrative, un effacement du récit au profit de la scène d'action comme fragment. Cela se fait sans doute inconsciemment, dans une répétition de formules déjà éculées, sur le point d'être reprises et affadies par la télévision. **Commando** (le plus connu des deux grâce à la présence d'Arnold Schwarzenegger) et **Dans les griffes du dragon rouge** (1991) ne racontent rien ou si peu, adaptés en cela leur courte durée (1h27 pour le premier, 1h19 pour le second) : un ancien militaire sauve sa fille des mains de kidnappeurs ; deux policiers débarrassent Chinatown d'un groupe de yakuzas implantés en Amérique. Dans ces deux films il n'y a pour ainsi dire que des scènes d'action : l'introduction des personnages et des situations est minimale et la moindre scène d'enquête se doit de déboucher sur une fusillade ou un combat à mains nues. On observe ce décalage courant dans le genre entre une situation somme toute banale (dans **Dans les griffes du dragon rouge** un policier interroge un témoin...) et son traitement excessif voire improbable (...et se retrouve face à une armée de méchants dirigée par l'homme qui tua ses parents vingt ans plus tôt). Les deux films contredisent le primat classique de la narration : ici, ce sont les scènes d'action qui importent et le scénario est construit autour de leur répétition à intervalles réguliers. Les personnages agissant de façon prévisible : il n'est plus la peine de s'étendre sur leurs actes, sauf lorsque ceux-ci sont spectaculaires. Lester multiplie donc les ellipses afin de réduire la durée des événements situés entre les scènes d'action. Ces facilités scénaristiques (les méchants attaquent la cachette des héros sans que l'on sache comment ils l'ont localisé) aboutissent à une narration hachée, rendue d'autant plus abstraite que les conventions du récit y sont involontairement mises à nue. Ne reste que l'« essentiel » : des attractions spectaculaires reliées entre elles par la vertu du cliché. Le résultat n'est pourtant pas un film d'action « parfait » qui serait composé uniquement de séquences spectaculaires réunies sur le mode de l'action mais s'apparente plutôt à une caricature qui, faute d'avoir compris l'esprit, exagère la lettre.

Le cinéma d'action contemporain touche à l'abstraction lorsque le récit s'efface derrière la mise en valeur des fragments spectaculaires. Cela limite-t-il les films d'action à une courte durée, dans la continuité de la série B et des films d'exploitation des années soixante/soixante-dix ? On sait la réponse négative : le film d'action compense sa réduction narrative par une surenchère visuelle, un rallongement de la durée des moments spectaculaires. Certains films d'action atteignent des durées fleuve qui contrastent parfois avec la simplicité de leurs intrigues, soit par expansion du spectaculaire grâce au mode de l'action (les 2h34 de la version longue de **Terminator 2**), soit par une juxtaposition anarchique de péripéties inconséquentes (à l'exception de son premier, **Bad Boys**, tous les films de Michael Bay dépassent les 2h15, pour atteindre 2h30 avec **Transformers 2**). Dans **Titanic** ou **Pearl Harbor**, l'esthétique du film d'action se mêle à un récit de fresque historique et les films atteignent ou dépassent les trois heures. Dans la version longue d'**Abyss**, c'est le mélange des genres (science-fiction, film catastrophe, film d'action) qui justifie la durée du film (2h51) en élargissant ses possibilités visuelles et narratives. Une narration spectaculaire concentrée sur une durée minimale reste une possibilité à envisager, visible par exemple dans la série des court-métrages **The Hire**, produits par la marque automobile BMW.

Il s'agit d'un ensemble de petits films (moins de 10 minutes chaque) réalisés en 2001 et 2002, sur une idée du réalisateur David Fincher et produits entre autre par Ridley et Tony Scott. Destinés à la communication sur Internet (des DVD furent également offerts aux internautes), ces court-métrages sont des films d'action minimaux, qui reposent essentiellement sur une poursuite en voiture (qui occupe la majorité du film) impliquant un modèle du constructeur allemand. Chacun de ces films est réalisés par un metteur en scène prestigieux, spécialistes du film d'action (John Woo, Ang Lee, Tony Scott, John Frankenheimer) ou non (Wong Kar-Wai, Alejandro González Iñárritu). Ils mettent en scène l'acteur Clive Owen (dans le rôle récurrent du conducteur) et quelques autres stars (Madonna, Gary Oldman, Tomas Milian...). En 2006 et 2007, la marque de pneus Pirelli reprend le même principe et produit deux court-métrages réalisés par des réalisateurs de films d'action et également centrés sur des poursuites automobiles (les **PirelliFilms**) : **The Call** d'Antoine Fuqua avec John Malkovich et **Mission Zéro** de Kathryn Bigelow avec Uma Thurman. La durée brève de ces films (qui répondent visuellement aux canons du spectaculaire contemporain tout en renvoyant au style propre de leurs auteurs respectifs), se double d'une concentration narrative : le film propose une variation sur un des grands invariants du genre, poursuite ou duel. Le déséquilibre entre récit romanesque et expansion spectaculaire est ici

consommé jusqu'à la quasi-disparition du premier. Ces histoires quasiment sans parole jouent sur la reconnaissance et la prédictibilité de leurs codes. La narration stylisée correspond au caractère du chauffeur des **BMW Shorts**, figure quasi-fantomatique qui n'existe qu'au travers de l'action et sa relation avec sa voiture.

Tous les éléments du film sont abstraits et soumis aux seules exigences du spectaculaire : dans **Mission Zéro**, Uma Thurman et sa voiture sont poursuivies dans une ville fantasmée dont la totalité des habitants est une menace, de l'enfant avec son pistolet à eau à la serveuse de bar armée de couteaux de cuisine en passant par l'ouvrier des travaux publics armé d'un lance-roquette (*sic*). Ces court-métrages sont au croisement de la publicité (par leur financement, offert par des constructeurs et des équipementiers automobiles) et du cinéma (par leurs réalisateurs). Le minimalisme du récit y correspond à un autre sens du terme « *concept* », utilisé dans le milieu publicitaire : la « *définition du produit par rapport à sa cible* »³⁷¹, c'est-à-dire la mise en image d'une idée ou d'un thème majeur qui doit être associé au produit dans l'esprit du consommateur. Les « BMW Shorts » démontrent la supériorité des voitures du constructeur allemand sur d'autres modèles dans des situations extrêmes alors que les films produits par Pirelli illustrent, au travers de la perfection de la conduite des personnages, que « *sans maîtrise, la puissance n'est rien* », selon le slogan de ce fabricant de pneumatiques. De secondaire (mais souvent bel et bien présente) dans les films d'action, la fascination mercantile pour la technologie et les performances mécaniques passe ici au premier plan.

Si le terme de « concept » est souvent utilisé au sujet de la production hollywoodienne des années quatre-vingt, ce n'est pas vraiment dans le sens de construction intellectuelle que nous lui avons donné jusqu'à présent. Le *high concept* érigé en modèle par le producteur Don Simpson (**Flashdance**, **Top Gun**, **Bad Boys**...) est une bonne idée qui surprend et émerveille, proche de la définition que donnent du « concept » les publicitaires. Le *high concept*, en cinéma comme en publicité, est une forme réduite, immédiatement saisissante, calibrée pour toucher le plus grand nombre de consommateurs/spectateurs en quelques instants. Il s'agit de développer un film, non plus en fonction d'un ensemble de critères (une histoire à raconter, une diégèse à explorer, un message à faire passer, des personnages à faire « vivre »...) mais en fonction d'une seule et unique idée, percutante et (plus ou moins) originale. Une approche que Don Simpson résume dans un mémorandum rédigé à la fin des années soixante-dix,

³⁷¹ Selon la définition proposée par **Le Nouveau Petit Robert**, Paris, Dictionnaires Le Robert, édition 2000.

« Philosophie d'entreprise de la Paramount » : « Une idée puissante est le cœur de tout film à succès. Les prémisses créatives, voilà ce qui attire en premier le public vers le produit. [...] Dans de nombreux cas, une idée irrésistible peut ne pas être strictement originale, mais elle semblera différente et excitante pour son époque. »³⁷² L'idée forte prime sur tout le reste et ses développements dramaturgiques peuvent être plus conventionnels. Le *high concept* l'emporte même sur la mise en scène : « Malgré les talents du réalisateur, le succès d'un film est toujours improbable si le concept de base du film manque d'un aspect exceptionnel »³⁷³. Il est plus susceptible d'attirer le public dans les salles que les acteurs les plus célèbres (les plus grands succès du duo Don Simpson/Jerry Bruckheimer n'ont pas été réalisés avec des stars : Tom Cruise était peu connu avant **Top Gun** et Eddie Murphy une vedette comique de la télévision avant **Le Flic de Beverly Hills**. Simpson et Bruckheimer ont offert à Nicolas Cage ses premiers rôles de héros d'action avec **Rock** puis **Les Ailes de l'enfer**, alors qu'il était connu pour des rôles dramatiques et comiques. Jerry Bruckheimer refera de même en donnant à Johnny Depp le rôle principal de la trilogie **Pirates des Caraïbes**.

Un film répondant aux exigences du *high concept* est un film qui se résume (qui se *pitche*) en quelques mots ou en quelques images. La bande annonce, percutante comme un vidéoclip, s'impose comme un outil de communication majeur. Elle peut se réduire à un enchaînement d'images spectaculaires qui ne communiquent même pas un embryon de récit, à l'image de celle de **Cliffhanger** de Renny Harlin, juxtaposant cascades et explosions, en rythme avec le « *Dies Irae* » du **Requiem** de Mozart. Le *high concept* et sa narration stylisée à l'extrême s'opposent au *low concept*, des films moins axés sur l'inventivité du scénario que sur les relations entre des personnages situés dans un environnement vraisemblable : le *low concept* caractérise le nouveau cinéma indépendant américain qui émerge dans les années quatre-vingt-dix avec les succès critiques et publiques de **Sexe, mensonge et vidéo** (Steven Soderbergh, 1989), **Sling Blade** (Billy Bob Thornton, 1996) ou **Will Hunting** (Gus Van Sant [1997]).

Le *high concept* est ce par quoi le film est immédiatement accessible à son spectateur. Un film adapté d'une licence déjà connue du public tient du *high concept*, à l'image des films d'action basés sur les jouets Hasbro (**Transformers**, **G.I. Joe : Le réveil du Cobra**) qui apportent avec eux, lors de leur passage sur grand écran, des personnages connus, un univers visuel préétabli ainsi qu'une narration minimale (des véhicules robots s'affrontent à travers l'univers, une troupe de soldats d'élite combat des trafiquants d'armes dirigés par un savant

³⁷² Cité par Charles Fleming, *op.cit.*, p285.

³⁷³ *Idem*, p.286.

fou). Il en va de même avec les adaptations de *comics* ou de jeux vidéo. Le *high concept* peut aussi reposer sur l'exploitation d'un lieu inédit qui attisera la curiosité du spectateur (**Top Gun** se déroule dans l'United States Navy Fighter Weapons School, authentique école de l'aviation américaine, et **Rock** dans les ruines de la prison d'Alcatraz), même si les intrigues par lesquelles nous visitons ce décor ne sont pas novatrices (**Top Gun** est un conventionnel récit d'initiation virile et **Rock** une variation autour de **Piège de cristal**). Le *high concept* finit par se limiter à une association d'idées et de valeurs que va ensuite exploiter le scénario : **Cliffhanger**, c'est la rencontre de Sylvester Stallone et des Montagnes Rocheuses (une star/un décor), **Jours de tonnerre**, c'est **Top Gun** sur la route (le réalisateur, l'interprète et les producteurs du film à succès se retrouvent pour une intrigue semblable située dans un autre cadre), **Mort subite** avec Jean-Claude Van Damme, c'est **Piège de cristal** à l'intérieur d'un stade (l'idée du film d'action en huis clos du film de McTiernan est adaptée à un nouveau décor, comme ce sera le cas pour plusieurs films d'action des années quatre-vingt-dix). Quant aux gros succès d'Eddie Murphy, **Le Flic de Beverly Hills**, **48 Heures** ou la comédie **Un fauteuil pour deux** (John Landis, 1983), leurs titres résument l'idée principale : un policier arrive dans une banlieue chic, un suspense qui se déroule sur deux jours, deux individus échangent leur vie (**Trading places** est le titre original d'**Un Fauteuil pour deux**).



Figure 313 - The Hire : Ticker



Figure 314 - The Hire : Hostage



Figure 315 - The Hire : Ambush

Chaque film de la série **The Hire** entraîne le chauffeur et l'une de ses voitures dans une poursuite ou une filature, en compagnie d'un passager ou d'un objet à convoier, correspondant en cela aux exigences de surprise et d'efficacité du *high concept*. Ce schéma narratif minimal participe de l'abstraction narrative mais chaque film adapte le concept à sa façon. Les données abstraites sont incarnées par le changement du décor (un port pour **Chosen** d'Ang Lee, une route en travaux la nuit pour **Ambush** de John Frankenheimer, une route de montagne sinueuse pour **Ticker** de Joe Carnahan...) et du prétexte de la poursuite (sauver la victime d'un enlèvement dans **Hostage** de John Woo, protéger un jeune moine tibétain dans **Chosen**, transporter le cœur d'un président africain dans **Ticker**, gagner un pari contre le diable dans **Beat the Devil** de Tony Scott). Ces films suivent un même concept et appartiennent au genre du film d'action mais chaque réalisateur développe une approche

esthétique personnelle : mouvements de caméra amples chez John Woo et cadres serrés chez John Frankenheimer, zooms brutaux et « réalistes » de Joe Carnahan, montage excessif et travail pictural de la lumière et de la couleur chez Tony Scott. La réduction des enjeux narratifs jusqu'à l'abstraction est l'occasion d'un exercice de style sur le mode du spectaculaire : dans **Chosen**, Ang Lee chorégraphie une poursuite automobile sur fond de musique classique et **Beat the Devil** préfigure pour Tony Scott les expérimentations colorées de **Man on Fire**³⁷⁴.

Le principe de l'abstraction figurative permet d'expliquer la diversité des représentations à partir d'un concept unique : sur un schéma simple (abstraction de l'Idée), le film d'action propose un ensemble toujours renouvelé de possibilités visuelles (incarnation et figuration). Le spectaculaire des films d'action correspond à une représentation du monde excessive et inventive. Le foisonnement de la figuration spectaculaire pourrait apparaître contradictoire avec la notion d'abstraction. En réalité, elle la complète : la figuration spectaculaire incarne et met en pratique les concepts narratifs, actualise les idées abstraites qui organisent le récit et la conception des séquences d'action. La structure d'un film d'action est abstraite mais chaque film en propose une incarnation singulière, développant sur un aspect de l'esthétique spectaculaire : un principe formel, un type de configuration spatiale, un accessoire ou un décor inédit. Il existe une variété d'incarnations possibles pour une seule Idée, ce qui explique la diversité des formes du film d'action et la tension entre répétition et invention qui caractérise le cinéma de genre dans son ensemble : le passage par le concret multiplie les applications d'un même modèle générique et polysémique.



Figure 316 - The Hire : Beat the Devil



Figure 317 - The Hire : Chosen

L'affrontement manichéen sur lequel repose le cinéma d'action peut ainsi aussi bien s'incarner dans un cadre policier (la police contre des criminels), de science-fiction (un représentant de l'humanité contre des extraterrestres ou des machines) ou encore au travers de n'importe quelle situation politique traitée de façon superficielle (le représentant d'un pays contre les ennemis de la nation). De la même manière, toute poursuite repose sur un principe

³⁷⁴ Outre **Beat the Devil** Tony Scott a également développé la charte graphique de ses films actuels à l'occasion

unique mais différemment incarné, comme en témoignent celles de **The Hire** et de nombreux autres films d'action.

L'abstraction repose sur la mise en valeur d'un élément isolé qui prend alors valeur d'idée générale ou de motif structurant. L'abstraction figurative est la façon dont cette structure abstraite est appliquée à une représentation spectaculaire qui l'incarne et l'actualise. Dans les films d'action contemporains, le récit est réduit au minimum, abstrait, mais en même temps ouvert aux multiples variations du modèle. Cette approche renvoie aux analyses structurales du genre par Christian Metz³⁷⁵ et aux analyses du mythe par Claude Lévi-Strauss³⁷⁶. Tous deux proposent de regrouper dans des catégories générales l'infinie diversité des textes singuliers. Les films de genre peuvent ainsi être analysés selon deux axes, syntagmatique et paradigmatique : le premier est du côté du récit, des incarnations singulières et contingentes, de la nouveauté du spectaculaire visuel et des variations thématiques ; le second axe correspond à la dimension abstraite de ce cinéma, à la répétition conceptuelle des mêmes types de personnages et de situations³⁷⁷. Un film de genre existe au croisement de ces deux axes, dans une zone d'abstraction figurative où les idées abstraites qui structurent les

du court-métrage publicitaire **Agent Orange**, pour un fournisseur d'accès Internet.

³⁷⁵ Op.cit., p.133. Metz analyse l'organisation syntagmatique des films de genre en récits linéaires tout en soulignant l'identité paradigmatique de ces épisodes.

³⁷⁶ Voir les quatre ouvrages réunis sous l'appellation **Les Mythologiques** (Paris, Plon, 1964-1971) ainsi que l'article « *La Structure des mythes* » (traduction de l'article original : « *The Structural Study of Myth* ». **Journal of American Folklore**, vol. 78, n° 270, oct.-déc. 1955, p. 428-444.) qui contient l'analyse par Lévi-Strauss du mythe d'Œdipe. Lévi-Strauss conçoit les mythes de façon musicale (**Les Mythologiques** sont dédiés « *À la musique* »), comme une série de « *variations* » sur un « *thème* » (ce que l'auteur appelle le « *mythe de référence* »). Ce type d'analyse nécessite pour l'ethnologue de collecter toutes les versions du mythe, en tous lieux et à toutes époques. Par méthode comparatiste (c'est-à-dire transversale et synchronique), il fait apparaître les éléments récurrents et les relations symboliques qui structurent chaque fiction.

Une semblable démarche se retrouve dans les travaux des anthropologues James George Frazer, fondateur de la mythologie comparée (**Le Rameau d'or**, 1911-1915), et Joseph Campbell qui décrit le « *monomythe* », schéma narratif universel qui structure tous les mythes autour du « voyage du héros », quête spatiale mais à la valeur symbolique et cosmogonique (Joseph Campbell, **Puissance du mythe** (entretiens avec Bill Moyers), 1988. Escalquens, Paris, Éditions Oxus, 2009, p.161- 212).

Pour une application des structures narratives observées par Campbell au cinéma populaire, voir : Christopher Vogler, **Le guide du scénariste : la force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque**, Paris, Dixit-EICAR, 2002.

Voir également les analyses des contes populaires merveilleux russes par Vladimir Propp (**Morphologie du conte**, Paris, Gallimard, 1970 pour la traduction). « *Ces différents exemples [de contes] présentent des grandeurs constantes et des grandeurs variables. Les noms des protagonistes (et leurs attributs) varient, mais leurs actions, ou leurs fonctions, ne varient pas. D'où l'on peut conclure que, souvent, les contes prêtent des actions identiques à des personnages différents. Cela nous donne la possibilité d'étudier les contes d'après les fonctions des personnages* » (p.34). On constate que « *les personnages sont extrêmement nombreux, mais que le nombre des fonctions est extrêmement faible. Cela tient à une double qualité des contes : leur étonnante variété, leur richesse de détails et de coloris d'une part, et d'autre part, leur non moins étonnante uniformité, leur fréquente répétibilité.* » Les personnages et leurs attributs varient dans la narration diachronique alors que leurs actions et leurs fonctions se répètent et se cumulent de façon synchronique, dans un équilibre ou une tension entre stylisation et variété des incarnations qui est le propre de l'abstraction figurative telle qu'on l'observe également dans les films d'action contemporains.

³⁷⁷ C'est en fonction de cette démarche que nous avons avancé que les fictions du cinéma d'action contemporain

films s'actualisent dans des représentations singulières. Le recours au spectaculaire est une donnée syntagmatique qui « adoucit » la dimension conceptuelle du schéma syntagmatique donnant naissance au film. La simplicité abstraite du récit permet au spectaculaire visuel de s'épanouir et, en retour, les narrations singulières sont structurées par des modèles abstraits et récurrents.

Chaque film existe de façon syntagmatique et diachronique, comme une succession de situations et de péripéties, mais ce récit singulier apparaît comme un schéma abstrait lorsque l'on met en relation de façon verticale, paradigmatique et synchronique, des situations semblables. Le concept se révèle par le rapprochement de ses incarnations singulières, sans lesquelles il ne peut être perçu. Ainsi, les décors standardisés des films d'action représentent toujours un labyrinthe géométrique dont il faut observer, de façon paradigmatique, la récurrence et les diverses incarnations³⁷⁸ : l'intersection des rues dans la poursuite automobile de **Bullitt**, le recoupement des réseaux de surveillance dans **Ennemi d'État**, le labyrinthe constitué par les couloirs du métro dans **Les Guerriers de la nuit** ou les étages de l'immeuble de **Piège de cristal**. Le même schéma abstrait s'incarne dans des architectures et des fictions variées et est souvent décliné dans de la surenchère.

On observe de même la récurrence, dans de nombreux films d'action, de l'image d'un héros poursuivi par un véhicule meurtrier, déclinaison de la scène de l'avion mitrailleur dans le champ de blé de **La Mort aux trousses**. A la suite de cette séquence, on a vu les héros poursuivis par un hélicoptère (Sean Connery dans **Bons baisers de Russie**, démarquage explicite du film d'Hitchcock tourné peu de temps auparavant, Clint Eastwood et Sondra Locke sur leur moto dans **L'Épreuve de force**, Sylvester Stallone à la fin de **Cliffhanger** ; Pierce Brosnan et Michelle Yeoh dans **Demain ne meurt jamais**), un camion (**Duel**, **Terminator**, **Terminator 2**, **Fortress** [Stuart Gordon, 1993]), une motoneige (**True Lies**) ou encore un vaisseau volant en forme de scie (**Les Indestructibles**, Brad Bird, 2005).



Figure 318 - *La Mort aux trousses* Figure 319 – *Cliffhanger* Figure 320 - *Charlie et ses drôles de dames*

n'ont finalement que peu à voir avec les situations politiques qu'elles prennent pour cadre.

³⁷⁸ Voir seconde partie, B/ 2.



Figure 321 – Duel



Figure 322 - Terminator 2



Figure 323 - Les Indestructibles

La séquence d'Hitchcock est sortie de son contexte narratif et prend valeur d'idée générale : elle devient un concept de séquence d'action décliné sous diverses formes par d'autres fictions. Une vision abstraite de la séquence, qui se base moins sur le dénoté du récit que sur les connotations qu'elle inspire, permet sa réappropriation dans d'autres cadres. Ainsi, la séquence de l'avion de **La Mort aux trousses** et ses avatars dans le cinéma d'action contemporain illustrent tous l'opposition centrale au genre qui est celle de l'homme contre la machine. Celle-ci se développe, on l'a vu, dans des films d'action situés aussi bien dans l'univers de la science-fiction (**Terminator**, **Robocop**...) que dans ceux du sport (**Rocky IV**) ou des nouvelles technologies (**Ennemi d'État**). A partir de ces motifs récurrents, chaque film incarne ses propres oppositions en fonction du cadre de sa fiction mais, d'un point de vue conceptuel, on peut aussi bien lire dans ces récits singuliers la marque de catégories abstraites qui structurent le genre dans son ensemble.

Développant une analyse semblable au sujet de l'opposition entre la campagne et la ville, et entre nature et culture, qui structure **L'Aurore** de Murnau, Christian Metz note que l'on décèle cette dichotomie « *parce que ces deux termes y alternent syntagmatiquement, mais [si on] a pu déceler cette alternance même, c'est parce que la différence de la ville et de la campagne est perceptible comme paradigme et autorise ainsi à verser dans une seule catégorie (« campagne » par exemple) plusieurs images qui diffèrent beaucoup par ailleurs.* »³⁷⁹ De la même manière, chaque film d'action reposant de façon conceptuelle sur l'opposition entre l'humain et le machinique fait s'opposer syntagmatiquement des représentants particuliers des forces en puissance, selon une logique abstraite. Cette opposition est perçue comme une structure récurrente du genre d'un point de vue paradigmatique, lorsque l'on observe que des éléments tels que les ordinateurs, les armes lourdes, les véhicules ou les robots sont liés au concept unique de la machine, opposé aux diverses représentations de l'humanité. Dans le film d'action, la stylisation fonctionnelle du récit et des images rend d'autant plus explicites les concepts sous-jacents à chaque

³⁷⁹ Christian Metz, *op.cit.*, p.129.

représentation et renforce la nécessité d'une lecture paradigmatique mettant l'accent sur la nature abstraite et conceptuelle de ces fictions.

Le récit des films d'action repose sur un double mouvement entre l'abstraction – la conceptualisation des situations qui donne au genre une structure générale – et l'incarnation de ces concepts dans le cadre de récits singuliers qui assurent le renouvellement et la pérennité du genre. Cette alternance entre abstraction et figuration est aussi et surtout à l'œuvre dans les images des films d'action. Le terme d'abstraction renvoie alors à son sens esthétique.

2. Des images ambiguës, entre abstraction et figuration

Parler d'abstraction³⁸⁰ revient à employer un terme emprunté au lexique pictural. Il nous faut d'abord justifier son application aux formes du cinéma, d'autant plus que le film d'action – que nous définissons le plus largement possible par l'agencement dynamique et spectaculaire de corps en mouvement – est très éloigné de la fixité picturale ou même photographique. Le développement de la peinture abstraite est contemporain de celui du cinéma, lié aux avant-gardes du début du vingtième siècle : pour Fernand Léger tous ses tableaux, même les plus abstraits, avaient toujours pour même sujet « *le dynamisme de la vie moderne* »³⁸¹. Le cinéma, art de la saisie spectaculaire du mouvement, a convoqué dès ses débuts des images liées au « *dynamisme moderne* » : les chemins de fer pour **L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat** des frères Lumière et le mouvement frénétique de **La Roue** d'Abel Gance (1923), l'agitation de la grande ville dans **La Foule** de King Vidor (1928) ou celle de la bourse dans **L'Argent** de Marcel L'Herbier (1928), les différents véhicules utilisés à la fin d'**Intolérance** de Griffith (char antique, voiture, chemin de fer). Autant de moments où, sous un influx d'énergie, les corps deviennent de purs mobiles, réduits à un signe graphique, qui évoluent dans un décor représenté dans sa plus simple expression.

Dès le début du siècle, le Futurisme italien professe le culte de la technologie et de la vitesse, comme en témoigne son manifeste : « *Nous déclarons que la splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle : la beauté de la vitesse. Une automobile de course avec son gros coffre orné de gros tuyaux, tels des serpents à l'haleine explosive... une automobile rugissante [...] est plus belle que la Victoire de Samothrace* »³⁸². Dans le même ordre d'idées Vassily Kandinsky déclare en 1931 : « *Le contact de l'angle aigu d'un triangle avec un cercle n'a pas un effet moindre que celui du doigt de Dieu avec le doigt d'Adam chez Michel Ange. Et si les doigts ne sont pas de l'anatomie ou de la physiologie mais davantage, à savoir des moyens picturaux, le triangle et le cercle ne sont pas de la géométrie, mais davantage : des moyens picturaux.* »³⁸³. Il s'agit dans ces deux citations de proposer un équivalent moderne à l'art classique (statues antiques, peinture de la Renaissance) par le biais de la vitesse (pour les Futuristes) et de la géométrie (pour Kandinsky).

³⁸⁰ Dans son ouvrage **Hollywood classique, Le temps des géants** (Pertuis, Rouge profond, 2009), Pierre Berthomieu consacre des chapitres à « *L'abstraction hollywoodienne* » (p.451-464) et à « *L'expérimentation classique* » (p.465-478).

³⁸¹ Cité par Anna Moszynska, **L'art abstrait**, Paris, Thames and Hudson, 1998, p.14.

³⁸² Filippo Tommaso Marinetti, **Manifeste du futurisme**. **Le Figaro**, Paris, 1909. Cité par Denys Riout, *op.cit.*, p.29.

³⁸³ Vassily Kandinsky, « *Réflexions sur l'art abstrait* ». **Cahiers d'art**, n°7-8, 1931, p.353. Cité par Philippe



Figure 324 - Speed Racer

Cent ans après le **Manifeste du futurisme**, un film comme **Speed Racer** propose de façon très proche une célébration de la vitesse automobile comme sujet de l'œuvre d'art (« *Ce que tu fais avec ta voiture, c'est de l'art* » dit Mom Racer [Susan Sarandon] à son fils³⁸⁴). La vitesse devient le moteur d'une abstraction picturale qui ouvre à une forme de transcendance, ce qui établit un lien direct avec les théories de Kandinsky³⁸⁵. Pour ce dernier, en effet, c'est autant la forme du tableau que son sujet qui est abstrait, puisque l'arrangement non figuratif des formes et des couleurs exprime visuellement une intériorité³⁸⁶. Dès la première course de **Speed Racer**, la vitesse des véhicules courbe la matière du temps et fait se superposer le passé et le présent, la course du grand frère Rex Racer et celle de Speed, son successeur. A la fin du film, la vitesse prend à nouveau une dimension métaphysique, permettant au jeune pilote d'entrer en communion avec sa voiture (il perçoit comment elle doit être démarrée bien que cette information lui soit inconnue) et avec lui-même (les images de son passé défilent autour de lui de façon instantanée). L'environnement de Speed (le circuit, les autres pilotes) se dissout dans un tourbillon de formes et couleurs : la vitesse métamorphose la zone de freinage à damier en un motif circulaire rouge et blanc qui retrouve sa forme première dès que la voiture ralentit puis s'arrête. Dans cette séquence, l'abstraction des images n'est pas une abstraction en soi mais plutôt le résultat d'un processus : elle est due au mouvement de l'action qui altère le temps, les formes et les matières (le circuit lui-même perd de sa matérialité).

Sers, *op.cit.*, p.100.

³⁸⁴ Une réplique de **Man On Fire** compare l'activité meurtrière du héros à une forme d'art : « *un homme peut être un artiste. En cuisine, en tout ; tout dépend du talent qu'il y met. Creasy est un artiste de la mort. Il va peindre son chef d'œuvre* ». Comme celle de **Speed Racer**, la mise en scène de l'action donne naissance, dans **Man On Fire**, à des images abstraites. Il est également dit d'un des tueurs de **Wanted** qu'« *il aurait pu diriger un orchestre symphonique avec son arme.* »

³⁸⁵ Les liens visuels et thématiques entre le film des Wachowski et les tableaux et les théories de Kandinsky ont été justement développés par un texte consacré à **Speed Racer** par le blogueur « ZUG » : « **Speed Racer: aveuglement critique + incompréhension = plantage commercial** », <http://zug.blog.toutlecine.com/4221/SPEED-RACER-Aveuglement-critique-incomprehension-plantage-commercial/>, mis en ligne le 23 juillet 2008.

³⁸⁶ Vassily Kandinsky, **Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier**, 1911, Paris, Gallimard, Folio essais, 1989.

Le type d'abstraction à l'œuvre selon nous dans le cinéma d'action contemporain correspond donc à son sens étymologique, où « *les éléments du langage pictural abstrait sont abstraits (du latin abstrahere, abs et trahere, donc, retirer, extraire) des éléments linéaires, formels et chromatiques du monde extérieur* »³⁸⁷ : les phares des voitures de **Speed Racer** perdent leur nature référentielle pour devenir des traînées lumineuses et, dans des films comme **Les Guerriers de la nuit** de Walter Hill ou **Ennemi d'État** de Tony Scott, la ville devient un motif géométrique, visualisée sous la forme de droites sécantes.

Pour certains spécialistes, cette définition de l'abstraction est assez pauvre, puisque cela reviendrait à soutenir que la peinture dite abstraite est « *de la peinture figurative d'où, par abstraction, la figuration aurait été enlevée* »³⁸⁸. Cette première définition de l'art abstrait est une définition négative qui tend à faire de l'abstraction une forme inachevée de figuration : ce que l'on appelle le plus souvent « art abstrait devrait se nommer carrément art figuratif puisque la représentation du monde extérieur, si transposée soit-elle, y est toujours présente. »³⁸⁹ A cette définition soustractive de l'abstraction, Léon Degand oppose une définition positive selon laquelle « *un signe pictural abstrait n'est pas un signe figuratif où la signification figurative serait altérée ou ignorée, mais un signe pictural positivement abstrait* »³⁹⁰. « *La peinture abstraite est celle qui ne représente pas les apparences visibles du monde extérieur, et qui n'est déterminée, ni dans ses fins, ni dans ses moyens, ni dans son esprit, par cette représentation* »³⁹¹.

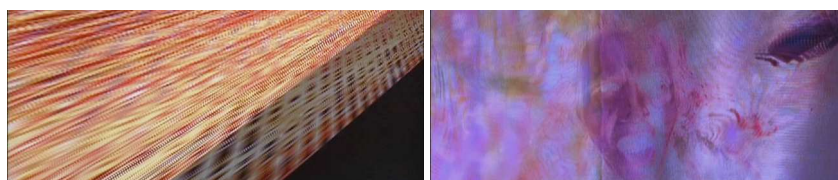


Figure 325 - Strange Days

Cette abstraction totale, « pure », comme coupée de tout rapport avec le monde sensible des apparences, n'est pas celle que l'on observe dans le cinéma spectaculaire contemporain³⁹² qui se définit plus volontiers par un balancement ou une tension entre le

³⁸⁷ Léon Degand, *op.cit.*, page 182.

³⁸⁸ *Idem*, p.183.

³⁸⁹ *Id.*, p.186.

³⁹⁰ *Id.*, p.191

³⁹¹ *Id.*, p.189.

³⁹² Dans le commentaire audio de son film **Strange Days** (Twentieth Century Fox Home Entertainment), Kathryn Bigelow explique comment les effets de « déchirure numérique » (imitant les « sautes » d'une image digitale qui se pixellise ou se transforme en un magma coloré) qui servent de transition entre les scènes à la mise en scène objective et les séquences en caméra subjective ont été réalisés par une manipulation de la pellicule lors de son tirage, altération de la matière même du film produisant un résultat à chaque fois unique et impossible à reproduire à l'identique. Il s'agit là d'une pratique qui renvoie au cinéma expérimental. Il s'agit surtout d'un des

figuratif et l'abstrait. La question de la nature de l'abstraction présente à l'image se pose par exemple au sujet des étincelles présentes dans une scène d'action. On peut voir ces étincelles comme un marqueur abstrait, une traînée lumineuse qui participe de la caractérisation du film d'action comme pyrotechnie, coûteux spectacle de foire dévolu à la mise en scène esthétisée de la destruction. L'étincelle, comme l'explosion (autre motif récurrent du genre), est un stimulus pour le spectateur, indiquant visuellement la tension présente dans la scène. Dans **Volte/Face**, John Woo ajoute des étincelles dans le plan où Castor Troy sort de l'avion de façon à accentuer son bond au ralenti. Les étincelles n'apparaissent que le temps de cette brève image iconique : contrairement à toute logique, elles ne sont ni dans les plans précédents ni dans ceux qui suivent et Woo en fait un usage arbitraire, à la limite du faux raccord, de façon à créer un impact graphique et un effet d'intensification. Dans **Pearl Harbor**, lorsque Rafe (Ben Affleck) emmène Evelyn (Kate Beckinsale) sur un chantier naval pour la séduire, les étincelles provoquées par le travail des ouvriers servent de fond à leur baiser, lucioles technologiques entièrement détachées de leur fonction première. Le lieu, banal et si peu romantique, associé à la saleté et à la difficulté du travail métallurgique, est transfiguré par la mise en valeur de cet élément spectaculaire. L'étincelle ne peut néanmoins pas être considérée comme un signe abstrait puisqu'elle a, même de façon lointaine, un référent réaliste. Bien qu'elle participe à la stylisation de l'image, cette gerbe de lumière ne fait pas partie de ces signes picturaux « *positivement abstrait[s]* » prônés par Léon Degand. Utiliser les étincelles de façon outrancière et arbitraire (par exemple durant la poursuite et voiture de **The Marine**, John Bonito, 2006) permet d'accentuer l'impact esthétique de l'image mais n'abstrait pas pour autant le film du monde physique référentiel.



Figure 326 – Robocop



Figure 327 - Volte/Face



Figure 328 - The Marine

Les étincelles renvoient à une représentation technologique, mais les images organiques peuvent offrir de semblables traces abstraites, à l'image des gerbes de sang et des corps qui explosent dans **John Rambo** de Sylvester Stallone. La présence du sang à l'image apparaît dans un premier temps comme une marque de réalisme, mais produit également un

rare exemples d'image strictement abstraite de notre corpus, bien qu'insérée entre des séquences narratives et

résultat graphique à la limite de l'abstraction. De grandes taches rouges apparaissant soudainement à l'image là où on distinguait auparavant des êtres humains : la représentation viscérale des horreurs de la guerre se double d'une stylisation picturale qui en accentue la puissance sensorielle.

S'il y a une part d'abstraction dans l'esthétique du cinéma d'action contemporain, sa finalité diffère de celle de la peinture abstraite. Celle-ci développe une forme de représentation coupée du monde des apparences, alors que le film d'action exalte et transfigure le réel par le biais du spectaculaire. Même transformée et poussée dans ses derniers retranchements, la réalité matérielle reste la base du cinéma d'action contemporain et permet d'établir un lien de reconnaissance et d'empathie avec le spectateur. Celui-ci intègre l'univers référentiel de la fiction puis le voit se transformer sous l'influx de pratiques à la limite de l'expérimentation abstraite, par exemple la saturation de l'image par des éléments d'un degré de figuration moindre tels que des étincelles ou les flammes d'une explosion.



Figure 329 – Rollerball



Figure 330 - Pearl Harbor



Figure 331 - John Rambo

Pour analyser l'abstraction dans les images spectaculaires des films d'action contemporains, il faut procéder par décomposition, observer comment l'image s'organise en plusieurs strates aux différents degrés de figuration. Ainsi, dans le plan déjà évoqué où Castor Troy bondit hors de son avion dans **Volte/Face**, l'avion, le hangar et l'acteur Nicolas Cage sont du côté de la figuration alors que les étincelles qui jaillissent soudainement nous apparaissent comme des éléments abstraits, des traces non-figuratives. Il en va de même pour ce pendant gigantesque et destructeur de l'étincelle qu'est l'explosion : dans le cinéma d'action contemporain, les flammes sont omniprésentes et envahissent l'écran au point de faire de l'image un ensemble mouvant de teintes orangées. Pour parler de représentation strictement abstraite, il faut isoler une image ou un ensemble d'images précises, par exemple ce plan bref de la fin de **Rock** où le corps de Nicolas Cage est littéralement projeté dans les airs par le souffle des missiles tirés sur lui : durant quelques instants, l'image devient une surface non-figurative, un fond enflammé sur lequel se superpose le corps du personnage,

figuratives.

réduit à une silhouette qui traverse le cadre comme découpée dans du papier noir³⁹³. Au sein de la continuité narrative de la séquence (le héros ne parvient pas à empêcher le largage des missiles sur Alcatraz) et au cœur d'un décor référentiel (l'île-prison qui donne son nom au film), Michael Bay intègre une image quasi-abstraite, dont les éléments figuratifs sont réduits à leur plus simple expression (une silhouette sombre et un mur de flammes qui oblitère tous les autres éléments du cadre). De même, **Chasse à l'homme** s'achève durant l'incendie d'un entrepôt, les flammes devenant un fond pictural sur lequel s'inscrivent les corps spectaculaires. Quant à l'affiche d'**Une journée en enfer**, elle représente Bruce Willis devant un gigantesque incendie qui engloutit les immeubles new-yorkais.



Figure 332 – Rock



Figure 333 - Piège de cristal

A ce point limite, l'image spectaculaire n'est plus seulement un moment de cristallisation de la narration, elle devient également le lieu d'une abstraction de la représentation, l'apparition, plus ou moins brève de signes graphiques non-figuratifs qui stimulent l'œil du spectateur au-delà de leur valeur référentielle. Dans **Piège de cristal**, lorsque McClane fait exploser tout un étage de l'immeuble, John McTiernan filme les flammes qui ravagent l'intérieur et l'extérieur du bâtiment, les décombres, la poussière et la fumée. Mais il donne aussi une représentation elliptique de la destruction en montrant une lumière vive se refléter sur les visages des personnages. L'effet a été obtenu en plaçant face aux comédiens et au décor des batteries d'ampoules de flash d'appareil photo d'une très forte puissance et de longue durée (plus de deux secondes), déclenchés à distance. L'effet de clignotement stroboscopique ainsi obtenu permet d'établir un lien visuel entre les différents protagonistes séparés dans l'espace et entre différents types d'images (décors réels, plans de maquettes). Il apparaît aussi comme un équivalent, narrativement justifié, de l'effet de *flicker*, ce clignotement rapide de l'image courant du cinéma expérimental. Il en va de même pour les flashes des appareils photos qui éblouissent Speed lorsqu'il passe la ligne d'arrivée à la fin du film des frères Wachowski : ils sont d'abord traités comme un pur événement lumineux avant

³⁹³ Il est probable que Michael Bay ait emprunté cette idée graphique au générique conçu l'année précédente par Saul Bass pour **Casino** de Martin Scorsese.

de s'intégrer, lorsque le jeune garçon reprend ses esprits, dans une image figurative des gradins dont la foule descend pour l'acclamer.

Les explosions de **Piège de cristal** ou **Rock**, comme celles de tous les films d'action, apparaissent comme une donnée abstraite intégrée au sein d'une fiction représentative, acclimatée aux exigences spectaculaires de celle-ci. Toujours à la recherche de nouvelles formes visuelles susceptibles d'attirer l'attention du public, le spectaculaire contemporain va jusqu'à convoquer des images abstraites et des pratiques rappelant celles du cinéma expérimental.

L'esthétique du film d'action repose ainsi largement sur une « *utilisation expressive de signes non-figuratifs : la couleur, la musique, le mouvement* »³⁹⁴ et autres techniques perçues par le spectateur comme un élargissement de ses perceptions grâce au spectaculaire. « *Tout le cinéma narratif n'est pas forcément-narratif représentatif. Le cinéma narratif dispose en effet de tout un matériel visuel qui n'est pas représentatif : les fondus au noir, le panoramique filé, les jeux « esthétiques » de couleur et de composition.* »³⁹⁵ Autant de pratiques dont l'importance est renforcée dans un cinéma spectaculaire à la forme inventive et soignée.

Les films populaires à gros budgets, réputés pour leurs enjeux et leurs images simples et immédiatement lisibles, multiplient en réalité les ruptures abstraites.

L'abstraction a une présence parcellaire dans les images des films d'action contemporains : elle attire l'œil le temps d'une scène, d'un plan, d'un raccord, voire d'un photogramme, et elle est mise en tension avec le principe de figuration qui reste le principal moteur de ces œuvres accessibles au plus grand nombre. La même image peut ainsi réserver plusieurs niveaux de figuration. Dans le prégénérique de **Demain ne meurt jamais**, l'avion de James Bond est englouti par les flammes : l'image des flammes obscurcissant le ciel n'est peut-être pas abstraite mais a en tout cas un faible degré de figuration, ce qui accentue la tension dramatique (l'avion du héros a-t-il été détruit ?). Mais, lorsque dans le même plan l'avion ressort des flammes, miraculeusement intact, la figuration (l'avion dans lequel on distingue Pierce Brosnan ou sa doublure, accompagné du célèbre thème musical du personnage) reprend ses droits et l'image redevient hautement narrative et référentielle. Il en va par exemple de même, dans **Terminator 2** lorsque la silhouette anthropomorphe du T-1000 surgit au milieu des flammes, après la destruction de son camion.

³⁹⁴ José Arroyo, « *Mission : sublime* », José Arroyo (ed.), *op.cit.*, p.24.

³⁹⁵ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet, *op.cit.*, p.65.



Figure 334 -Terminator 2

Le film d'action se glisse dans le vivier référentiel des genres classiques pour mieux les transformer en accentuant leur dimension spectaculaire. De même, il propose des images figuratives mais les fait tendre vers l'abstraction en traitant leurs éléments référentiels comme autant de signes graphiques. Les éléments physiques sont réduits à des signes plastiques : l'explosion n'est plus qu'une trace de couleur, les décors sont des formes géométriques, les corps des lignes en mouvement. Cette situation oblige à une double lecture des images : les éléments abstraits ou peu figuratifs ne peuvent pas être détachés du contexte narratif et visuellement référentiel dans lequel ils s'inscrivent, et en-dehors duquel ils resteraient inaccessibles.



Figure 335 – Speed



Figure 336 - La Vengeance dans la peau

Ainsi, à la fin de **Speed**, la mort du terroriste Howard Payne, heurté par un néon sur le toit d'une rame de métro, se réduit à un signe graphique, une brève tache de lumière : « *un voyant se substitue à lui une dernière fois* »³⁹⁶. De même, dans **Rocky IV**, lorsqu'Apollo Creed reçoit le coup fatal porté par Ivan Drago, un rayon de lumière vient frapper la caméra et une croix lumineuse oblitère le visage du boxeur américain, littéralement rayé du monde des vivants. L'élément visuel est abstrait, mais le contexte de ce plan, les images qui le précèdent et le suivent, le récit qu'il illustre, le chargent de significations qui amènent le spectateur à le percevoir comme faisant partie d'un ensemble figuratif. La stylisation graphique renforce pourtant l'impact dramatique : dans **Speed** la puissance expressive de la trainée lumineuse rouge marque le spectateur au-delà de l'énoncé factuel de la situation (la mort du méchant) et d'une figuration littérale. Dans le monde froid et technologique de **La Vengeance dans la peau**, la mort d'un personnage dans l'explosion de sa voiture à Tanger est figurée simplement par la disparition du point lumineux lui correspondant sur un écran de contrôle : la mort

³⁹⁶ David Matarasso, « *A Jamais le devenir* ». Nicole Brenez et Sébastien Clergé (dir.), *op.cit.*, p.226.

comme événement viscéral est quasiment éludé au profit de son signe. La petite forme (le détail qui révèle une situation plus large) prend une dimension tragique par sa façon d'éluder le meurtre.

Le dépassement d'une réalité figurative par un traitement visuel abstrait est également observable dans les nombreux plans subjectifs de **Terminator** et **Predator**. La caméra partage le point de vue de ces créatures qui superposent à la réalité des grilles de lecture colorée (rouge pour le Terminator, multicolore pour le Prédateur qui voit le monde par le prisme d'un capteur de chaleur). Particulièrement dans **Predator**, les corps observés sont transformés en signes graphiques abstraits par un double mouvement d'épure (on ne distingue plus les traits des personnages qui sont réduits à une silhouette grossière) et de saturation (cette silhouette se compose de tâches colorées et mobiles). Les corps deviennent des figures en deux dimensions auxquelles sont appliqués une couleur et un vecteur géométrique, masquant ainsi leur individualité (le Prédateur traduit ses cibles en surfaces colorées et, dans **Terminator 2**, le cyborg n'analyse les clients du bar qu'en fonction de leurs mensurations afin de trouver de quoi se vêtir). Ces regards technologiques transforment le monde physique en une image bidimensionnelle, une surface stylisée dont les informations sont enregistrées et classées à la façon d'un ordinateur. Des informations écrites et des formes géométriques (diagrammes, trajectoires...) s'inscrivent également à l'écran, accentuant la simplification méthodique de la réalité.

Dans le cinéma d'action contemporain, l'abstraction n'est pas une évidence, mais plutôt une question de point de vue et de contexte³⁹⁷. La récurrence, dans ces films, de choix de mise en scène faisant basculer les images vers l'abstraction nous amène à la considérer comme un élément central du spectaculaire contemporain. La particularité du cinéma d'action contemporain réside est donc dans son mouvement, *a priori* contradictoire, vers le spectaculaire classique comme réservoir de récits et d'images immédiatement reconnaissables et accessibles à tous, mais aussi vers l'abstraction (comme réduction du réel à un signe graphique plutôt que comme émission de signes strictement non-figuratifs).

³⁹⁷ Laurent Jullier explique que « selon la tâche à accomplir, disent les cognitivistes, une même image peut apparaître au sujet comme une description d'objet ou un ensemble de tâches » : « Les images a-figurales d'un clip techno ne font que proposer – comme les nuages et les flaques de boue que les disciples de Leonard De Vinci devaient regarder pour s'exercer l'œil – des objets avec moins de contraintes. Un Miro se propose lui-même comme objet, concaténation de pigments sur un support solide ; un Klein est indifféremment un morceau de ciel de Nice (seeing through) et un panneau passé à l'International Klein Blue (seeing as). » Laurent Jullier, **Cinéma et cognition**, Paris, L'Harmattan, 2002, p.143.

La séparation entre art figuratif et art abstrait n'est en effet pas aussi radicale que cela : « *l'art abstrait existe sous des formes et à des degrés variables* »³⁹⁸, et ce depuis toujours dans une histoire de l'art marquée par la stylisation des hiéroglyphes égyptiens et des idéogrammes asiatiques, ainsi que par la volonté des impressionnistes d'effectuer moins une description picturale que de poser sur la toile leurs sensations et leurs sentiments. C'est ainsi que l'on peut se demander plus largement si l'abstraction n'est pas « *une façon de voir et de penser plutôt qu'un style ou une école de peinture ? Elle se retrouve d'ailleurs sous des formes multiples à toutes les périodes de l'histoire* »³⁹⁹. De façon radicale, le peintre français Jean Bazaine affirme que « *l'immense erreur, c'est de continuer à parler de l'objet, de l'objet « réel » comme s'il avait été, en un temps quelconque, la « fin » de l'œuvre d'art et n'avait pas toujours été le moyen : l'art, à toutes les époques, a toujours été non figuratif. Ce n'est pas là une nouveauté et il est étrange d'avoir à le rappeler.* »⁴⁰⁰ Pour Daniel Lacomme, « *apprendre à dessiner, c'est apprendre à voir : voir la structure des formes au-delà de leurs apparences, voir la dimension poétique au-delà de leur prosaïsme et de leur réalité quotidienne ; voir aussi l'abstraction latente sous toute la tradition figurative ; voir enfin le lien entre la nature visible et ce qui paraît le plus s'en démarquer : le mode non figuratif* »⁴⁰¹.

Il y a une part d'abstraction dans bien des œuvres ordinairement associées à une forme classique de représentation⁴⁰² : la composition géométrique des batailles d'**Alexandre Nevski**

³⁹⁸ Anna Moszynska, *op.cit.*, page 7.

³⁹⁹ Lacomme Daniel : **Figuration et abstraction dans le dessin et la peinture**. Paris, Bordas, L'Atelier vivant, 1994, p.35.

⁴⁰⁰ Jean Bazaine, **Notes sur la peinture d'aujourd'hui**, 1953. Cité par Denys Riout, *op.cit.*, p.36

⁴⁰¹ Daniel Lacomme, *op. cit.*, p.11.

⁴⁰² En peinture, l'observation des premières œuvres de Kandinsky révèle que le peintre est venu progressivement à l'abstraction, par une évolution dans sa façon de traiter des sujets au premier abord figuratifs.

Dans les premières années de sa carrière de peintre (1906-1907), Kandinsky peint la vie quotidienne russe dans un style proche de l'impressionnisme. Puis, toujours dans le cadre de l'art figuratif, il commence à styliser les formes, effacer les contours au profit de larges tâches de couleur. Les tableaux hésitent alors entre figuration et prémisses de l'abstraction : on « devine » le sujet du tableau au milieu de signes plastiques qui tendent vers l'abstraction (tâches de couleurs, traits). Ce balancement se retrouve dans les titres des tableaux qui sont à partir des années dix inscrits dans des séries (« Improvisation », « Impression »), avec parfois un sous-titre qui révèle le sujet figuratif qui a inspiré le peintre. Ce sous-titre permet d'enclencher une lecture figurative de toiles déjà largement abstraites, par exemple **Impression IV (gendarme)** [1911] où l'on devine la silhouette d'un cavalier, **Improvisation 20 (2 cavaliers)** [1911], **Improvisation 31 (bataille navale)** [1913]. Dans d'autres œuvres, l'abstraction se revendique pour elle-même et de façon tautologique avec des titres fonctionnels résumant les éléments graphiques constitutifs du tableau, soulignant ainsi l'absence de sujet figuratif : **Peinture au bord blanc** [1913], **Petit tableau avec du jaune** [1914]. Cette démarche s'accroît dans les années vingt avec des œuvres comme **Traits noirs II** [1920], **Tâche rouge II** [1921], **Cercle bleu** [1922], **Quelques cercles** [1926].

Le développement de l'abstraction par Kandinsky ne lui fait pas pour autant abandonner la figuration : de retour en Russie en 1917, il peint une série de petits paysages impressionnistes, revenant brièvement à la peinture figurative de sujets ancrés dans le quotidien.

De 1922 à 1933, Kandinsky est professeur au Bauhaus. C'est sa période la plus géométrique, durant laquelle il juxtapose des formes géométriques sur fonds unis (noir, blanc cassé, bleu...), sans recourir à la figuration ou à l'illusion de profondeur. La dernière période de sa carrière, peinte à Paris, utilise des formes abstraites plus libres et organiques, échappant à la géométrie (même si restent les motifs de la ligne et du quadrillage).

(Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein, 1938) ou des **Sept Samouraïs** (Akira Kurosawa, 1954), l'organisation plane de l'espace dépouillé dans **La Passion Jeanne d'Arc** (Carl Theodore Dreyer, 1928) ou la juxtaposition de surfaces colorées dans les films de Jean-Luc Godard. Si l'on peut observer des pratiques abstraites dans d'autres types de films de fiction, le cinéma d'action contemporain met particulièrement l'accent sur cet aspect du travail formel, en relation avec son goût pour la technologie et les mouvements rapides.

« *La dimension abstraite [d'une peinture figurative] est précisément celle de la technique de l'organisation de l'image* »⁴⁰³ : la façon dont l'artiste compose son image, même dans un tableau figuratif, en fonction de lignes de force en vue d'harmoniser les formes et les couleurs, possède une valeur abstraite. Nous le verrons en analysant la représentation de la ville dans le cinéma d'action contemporain où elle apparaît comme un quadrillage géométrique, un réseau abstrait mais est donnée à voir derrière la diversité figurative et contingente des panoramas de New York, San Francisco ou Miami. Il en va de même pour la structure des séquences d'action qui reposent sur une organisation abstraite de l'espace, influant sur les corps qui y prennent position. Le *mexican stand off*, motif récurrent des films de Sergio Leone ou John Woo (lorsque plusieurs antagonistes se menacent mutuellement de leurs armes), régulièrement cité par d'autres (la fin de **Reservoir Dogs** de Quentin Tarantino, 1992), repose ainsi sur une abstraction des corps qui, immobiles, tracent des vecteurs dans l'espace, les bras tendus dessinant des trajectoires. Une forme mortelle de géométrie. L'organisation est abstraite et les postures stylisées mais le résultat est bien une image figurative intégrée dans une narration fortement dramatisée : la scène d'action se nourrit d'abstractions mais elle incarne aussi, et rend visible, les postures morales des personnages (alliances, trahisons). La dimension charnelle et romanesque du cinéma d'action, sa mise en valeur du corps du héros dans des récits hautement fictionnels, ne sont pas les concessions de créateurs de formes abstraites hésitant à totalement abandonner la figuration. Il s'agit au contraire, par le biais d'images doubles – abstraites et figuratives en même temps – de communiquer des données difficilement exprimables autrement. Le cinéma est un art de l'image et le mode de l'action est celui de l'incarnation : l'expression, dans le cinéma d'action contemporain, se base donc sur la traduction visuelle d'éléments abstraits. Le plaisir physique

Chez Kandinsky donc, l'abstraction est venue progressivement, parallèlement à une prise de conscience de la dimension sacrée de son art. « *Le processus de l'abstraction* » a d'abord été « *un processus de fusion de l'objet dans le bariolage. Ses compositions abstraites partent d'un sujet figuratif qui progressivement se dissout dans les couches de peinture. Le dessin est fondu dans la couleur.* » (Philippe Sers, *op.cit.*, p.135).

⁴⁰³ Daniel Lacomme, *op.cit.*, p.21.

de la forme incarnée, synthèse d'éléments abstraits et figuratifs, est le moyen d'accéder à l'Idée.

Le cinéma de George Lucas qui, aux sources narratives et techniques du spectaculaire contemporain, nous apparaît comme le modèle de cette union de formes abstraites et figuratives, inscrites dans un ensemble fortement narratif⁴⁰⁴. L'œuvre de Lucas est entièrement fondée sur un balancement entre l'humanité (associée dès son premier film, **THX 1138** à l'émotion et au principe de figuration) et une logique mécanique pourvoyeuse d'images abstraites déshumanisées (les soldats de l'Empire sont des clones indifférenciés, comme des figurants de films d'action et la silhouette graphique de Dark Vador est une métonymie du Mal absolu). Cette tension peut facilement être élargie au cinéma d'action contemporain dans son ensemble et se retrouve déclinée à tous les niveaux de conception de l'œuvre de Lucas : l'organisation de l'espace oppose les couloirs blancs et géométriques des bases impériales à la luxuriance de la jungle d'Endor où combat la Résistance à la fin du **Retour du Jedi**, la narration fait rimer la naissance de la relation amoureuse entre Anakin Skywalker et la princesse Padmé avec le binôme délétère Sénateur Palpatine/Anakin dans lequel ce dernier perdra son humanité (il abandonne littéralement son corps humain puisque celui-ci est abstrait dans une carapace de métal noir).



Figure 337 - L'Empire contre-attaque



Figure 338 – L'Attaque des clones

La narration de **Star Wars** évoque volontairement celle des épopées mythologiques, en vue de provoquer une adhésion immédiate du public grâce à des archétypes de personnages et de situations issus du fond commun de la culture humaine. Lucas base son travail sur une mise en avant de la fiction populaire qu'il organise ensuite de façon conceptuelle. Il structure intellectuellement le récit autour d'un ensemble de répétitions, d'antithèses, de motifs filés d'épisode en épisode. Un exemple parmi tant d'autres : la fin de **L'Empire contre-attaque** (épisode 5 de l'hexalogie et épisode 2 de la première trilogie) voit le héros Luke Skywalker (Mark Hamill) se faire trancher la main par son adversaire et, dans **L'Attaque des clones** (le deuxième épisode de la seconde trilogie), Anakin Skywalker (Hayden Christensen), futur père

⁴⁰⁴ Voir notre article « *Star Wars, une abstraction figurative* ». Pierre Berthomieu (dir.), **Le Rebelle et**

de Luke, voit lui aussi son poignet tranché et remplacé par une main mécanique. A deux moments de l'œuvre, le héros traverse une semblable épreuve symbolique : la sensibilité épique de Lucas retravaille un motif mythologique (la mutilation), mais la reprise de cette péripétie sous forme de rime révèle une organisation d'ensemble quasi-structuraliste qui témoigne de la dimension conceptuelle de la saga. L'émotion physique rencontre son opposé, la conceptualisation mécanique, et la fiction est renforcée par une organisation abstraite. La dimension figurative de chaque image (rêverie de science-fiction et conte chevaleresque) entre en tension avec les signes picturaux non-figuratifs qui la composent : les vaisseaux spatiaux ont des formes géométriques et leurs rayons tracent des traînées lumineuses. Les combats au sabre laser sont régulièrement filmés dans les ténèbres (Luke contre Vador dans **Le Retour du Jedi**, Obi-Wan contre Dooku dans **L'Attaque des clones**), de façon à abstraire le cadre référentiel de l'action et créer un ballet lumineux qui évoque – du côté de l'abstraction et du cinéma expérimental – les symphonies visuelles réalisées par Oskar Fischinger ou Norman McLaren. Lorsque Lucas cadre ces combats en plans très larges (l'assaut des nombreux Jedi dans **L'Attaque des clones**), le résultat est finalement le même puisque les combattants perdent leur individualité et seules les traînées lumineuses de leurs sabres restent visibles. Lorsque Yoda se bat, ses déplacements très rapides dessinent une traînée lumineuse semi-abstraite qui est perçue comme figurative uniquement parce que le contexte narratif de la saga permet au spectateur d'effectuer les ajustements mentaux nécessaires. Il en va de même pour le passage en « vitesse lumière » des vaisseaux spatiaux, péripétie acceptée par le spectateur car issue de la science-fiction, mais dont la représentation, à un second niveau de perception, est strictement abstraite : les étoiles (points blancs sur le fond noir de l'espace) se transforment en lignes de fuites lumineuses, creusant la profondeur de l'image.



Figure 339 - L'Empire contre-attaque

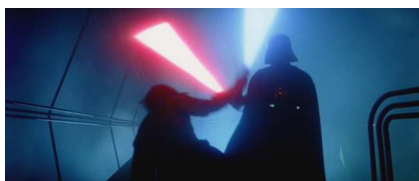


Figure 340 – L'Attaque des clones

Les séquences d'action de George Lucas et Steven Spielberg sont amples et très narratives, multipliant les péripéties fondues dans un grand mouvement d'ensemble. Elles impliquent toujours de nombreux personnages, véhicules et accessoires dont les trajectoires

sont coordonnées de façon conceptuelle pour aboutir à un ballet mécanique dont le hasard est banni. Les éléments mécaniques abondent et le héros humain doit se couler dans leur rythme tout en échappant à leurs rouages : les pièges qui protègent la statuette au début des **Aventuriers de l'Arche perdue**, les chaînes de montage automatisées de **L'Attaque des clones** et de **Minority Report**, le train en mouvement sur les wagons duquel court le jeune Indiana Jones dans **La Dernière Croisade** mais aussi, plus loin, les chenilles du tank allemand qui manquent de l'écraser. La mécanique conceptuelle n'interdit pas le foisonnement burlesque, à l'image de la soudaine apparition des singes et de Mutt accroché à une liane dans **Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal** (Steven Spielberg, 2008).



Figure 341 - Les Aventuriers de l'Arche perdue



Figure 342 - Indiana Jones et la Dernière Croisade



Dans **Star Wars** comme dans tout le cinéma d'action contemporain, l'emploi de l'abstraction se fait donc paradoxalement dans un cadre narratif et figuratif établi et bien connu du spectateur (les éléments sémantiques des divers genres ainsi vampirisés). La mise en scène altère ces images, les réduit au niveau de signes graphiques. Du point de vue de la figuration et du récit, le cinéma d'action contemporain multiplie les situations improbables, sollicite les sens, les affects et l'imagination du spectateur, alors que de celui de l'abstraction, les images auxquelles nous réagissons contiennent en réalité un faible degré de figuration mimétique. Si on peut opposer deux types de créateurs, ceux qui « *pensent abstrait* » mais « *parlent figuratif* » et ceux qui « *pensent encore figuratif* » en « *parlant abstrait* »⁴⁰⁵, alors les réalisateurs de film d'action font assurément partie du premier : leurs images sont hautement stylisées mais s'inscrivent dans des formes codées et des univers référentiels. Leur mise en image du réel (la « parole » figurative) se fait en fonction d'une pensée abstraite, d'une organisation conceptuelle qui rejaillit sur les séquences d'action. Pour « *parler figuratif* » tout en appliquant une mise en scène hautement conceptuelle, les réalisateurs de films spectaculaires font du corps humain le moteur de l'action, offrant ainsi au spectateur un vecteur d'identification et à la mise en scène un objet figuratif fort. Le véritable sujet, autant narratif que visuel, de la majorité des films d'action contemporains se trouve justement dans

⁴⁰⁵ Léon Degand, *op.cit.*, p.226.

la lutte du corps humain (principe figuratif) contre son absorption par une superstructure abstraite (qu'elle soit architecturale, technologique ou intellectuelle).

Plusieurs occasions s'offrent aux cinéastes d'effectuer le glissement du figuratif à l'abstrait : l'image s'altère sous l'effet de la vitesse, ou est alors volontairement traitée comme une surface sur laquelle viennent s'inscrire des signes graphiques abstraits.

Dans les exemples déjà évoqués de **Speed Racer** ou de **Star Wars** (le passage des vaisseaux en vitesse lumière, les cabrioles de Yoda dans les épisodes 2 et 3), mais aussi lors de la séquence sur le toit de l'Eurostar dans **Mission : Impossible**, la très grande vitesse à laquelle sont effectuées les actions est inversement proportionnelle à leur degré de figuration. Le générique de début de **L'Attaque du métro 123** de Tony Scott est une sorte de clip expérimental qui recrée les sensations d'un train lancé à toute allure, en utilisant des images accélérées, zébrées par des trainées lumineuses. Des effets de volet produisent un défilement horizontal des images, comme si les plans se suivaient en file indienne, un wagon après l'autre. Dans les films d'action contemporains, la représentation de la vitesse est souvent associée à l'emploi de la longue focale qui, en réduisant la profondeur de champ et en écrasant les perspectives, accentue de façon artificielle le dynamisme des déplacements dans l'espace (par exemple la poursuite en ligne droite entre les deux voitures de sport à la fin de **Bad Boys**). En longue focale, la surface de l'image devient instable et est prise d'un tremblement plus ou moins marqué en fonction de la vitesse de l'objet filmé dont les formes perdent de leur définition. Une part de flou envahit l'image dont le contenu se réduit alors à une juxtaposition de surfaces colorées aux contours mobiles que le spectateur perçoit de façon intuitive. Il reconstruit mentalement l'espace et les déplacements en un tout cohérent, appliquant une lecture figurative à des images largement abstraites.



Figure 343 - Bad Boys



Figure 344 - L'Attaque du métro 123



Chez les frères Wachowski, les prémisses de la démarche plastique de **Speed Racer** s'observent dans **Matrix Reloaded** et **Matrix Revolutions**. Dans le second film de la série, Néo frappe très rapidement les doubles de l'Agent Smith en tournant autour de son bâton et

vole à toute allure à travers la ville pour secourir Trinity et Morphéus. Dans un effet semblable aux accélérations du Faucon Millénium dans **Star Wars**, l'environnement de Néo (les Smith, les façades des immeubles, les vitres qui éclatent et les voitures soulevées du sol sous l'impact de la vitesse) n'est plus représenté que par des trainées de lumière, des lignes colorées non figuratives. Les images de ces deux séquences sont accélérées alors que la trilogie **Matrix** doit une grande part de sa popularité à ses ralenti (le ralenti est employé pour dilater la chute dans le vide de Trinity alors que Néo se presse pour l'attraper, la séquence s'organisant autour du différentiel de vitesse entre les deux corps). Dans les **Matrix**, le ralenti participe également d'un mouvement d'abstraction puisque, figés, les corps sont réduits à leurs trajectoires, visualisées par le frottement de l'air alentour. Dans **Matrix Revolutions**, l'expérience limite de la vitesse est faite par le capitaine Mifune lors de l'assaut des Sentinelles contre Zion. Aux commandes de son robot de combat, il tire sur les machines qui se jettent sur lui, toujours plus nombreuses et rapides : l'inlassable répétition des gestes mécaniques dépasse les limites de la perception de notre œil pour former à l'image une masse abstraite aux contours en perpétuelle mutation qui envahit le cadre et finit par avaler Mifune dans un torrent de lumière.



Figure 345 - Matrix Reloaded



Figure 346 - Matrix Revolutions



Dans tous ces exemples, on constate que la vitesse dessine des signes abstraits mais autour d'un point fixe qui, lui, reste parfaitement net et visible : le cockpit du Faucon Millénium ou celui de la Mach 5 dans **Speed Racer**, le robot de Mifune planté au milieu du quai de Zion, le bâton du Burly Brawl qui sert d'axe à la caméra, Néo qui semble faire du surplace au-dessus de la ville alors qu'autour de lui tout est mouvement. Dans ce cas, la caméra est dotée des mêmes capacités hors normes que le corps auquel elle est accrochée. Elle se déplace à la même vitesse que lui, ce qui donne l'impression au spectateur que le corps lancé à toute allure est immobile et que seul le monde autour de lui bouge, à la façon des transparences du films classiques. Le mouvement est, de façon paradoxale, exprimé par des pauses, ce que l'on retrouve dans les films inspirés de près ou de loin par la bande-dessinée et l'animation américaine et japonaise (**Matrix**, **Spider-Man**, **Speed Racer**, **Equilibrium** [Kurt

Wimmer, 2003]...). La mise en scène rend compte d'une perception objective de la vitesse, le spectateur contemplant les signes abstraits comme un tableau par rapport auquel il est toujours placé à la bonne distance, à la bonne vitesse, selon le bon angle de vision.



Figure 347 - La Guerre des étoiles



Figure 348 - Matrix Reloaded



Figure 349 - Speed Racer

Les mises en scène de Tony Scott, Paul Greengrass ou Michael Bay reposent sur une forme inverse d'abstraction par la vitesse, une approche cette fois-ci subjective. De façon expressionniste, les perceptions des personnages altèrent la représentation de l'action. Les déplacements de la caméra ne sont plus coordonnés et elle suit tant bien que mal les soubresauts d'une action qui la dépasse, multipliant les mouvements hésitants et les raccords hasardeux. Des effets de flou miment la perception partielle de la situation et, dans **Rollerball** de John McTiernan ou **Man on Fire** de Tony Scott, des *jump-cuts* rendent compte, de façon subjective, de la rage qui anime les personnages.

Notons que, dans les exemples précédents, la mise en scène objective de la vitesse profite des possibilités de la science-fiction pour doter ses mobiles de vitesses extraordinaires alors que dans la perception subjective de la vitesse, c'est la forme elle-même qui est accélérée par la multiplication des plans, de façon à rendre compte de déplacements certes rapides mais encore à échelle humaine.

On observe donc des façons opposées de rendre compte de la vitesse des corps spectaculaires (même si elles aboutissent toutes deux à la production d'images abstraites). L'approche subjective tend à privilégier l'impact sensoriel de l'enchaînement des images sur une perception rationnelle de l'action et du mouvement : la vitesse n'est pas le sujet du plan mais le principe de l'enchaînement des images selon un mouvement perpétuel et affolé. Devant l'importance grandissante de ce principe de mise en scène dans le cinéma spectaculaire à partir des années quatre-vingt-dix, il en a souvent été déduit qu'il s'agissait d'un passage d'une approche « *qualitative* » de la vitesse à une approche « *quantitative* » destinée à masquer par ses outrances la faiblesse artistique de la production contemporaine⁴⁰⁶.

⁴⁰⁶ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.* Question n°18 (« *Quelle vitesse dans le cinéma américain classique ?* ») et n°19 (« *Et aujourd'hui ?* »), p.61-69. Les auteurs posent comme modèle de la représentation de la vitesse dans le cinéma classique la séquence de **La Mort aux trousses** dans laquelle Cary Grant est poursuivi

L'approche « *qualitative* », largement associée à l'ère du cinéma classique, repose sur le rythme existant entre chaque image : « *Qualitative, car le rythme n'est pas une mesure, c'est-à-dire un rapport fixe, constant, entre des données variables ; le rythme est une relation non quantifiable, et donc elle-même variable, entre des données variables [...]* Le cinéma américain classique utilise la vitesse et ses variations à l'intérieur d'un rapport qui crée une dimension rythmique, si bien que la vitesse y est fondamentalement une détermination qualitative. »⁴⁰⁷ Dans le cinéma contemporain, « *la vitesse apparaît comme une détermination purement quantitative* »⁴⁰⁸, fondée sur l'accumulation d'images et de péripéties en vue de provoquer un effet de « *saturation* »⁴⁰⁹. Cette opposition est intéressante mais sa validité toute relative : un film comme **Man on Fire** fait visiblement un usage quantitatif de la vitesse à partir de la seconde moitié du film, consacrée à la vengeance infernale de son personnage principal, mais ce principe de saturation est à mettre en perspective avec la première heure du film, filmée de façon plus traditionnelle, en vue de produire, de façon qualitative, un rythme d'ensemble où lenteur et douceur s'opposent à la vitesse et la violence qui leur font suite. L'opposition entre ces deux types de vitesse nous paraît néanmoins recouper nos observations précédentes et nous proposons d'établir une distinction entre des représentations objectives et subjectives de la vitesse, plutôt qu'entre ses usages qualitatifs et quantitatifs. L'approche subjective est très développée dans le cinéma d'action contemporain pour au moins deux raisons. La présence de réalisateurs venus du vidéoclip qui pratiquent couramment le surdécoupage à des fins spectaculaires (il s'agit de produire le maximum d'effets en un minimum de temps). Mais aussi les évolutions du style Lo-Fi⁴¹⁰ qui, d'**Il Faut sauver le soldat Ryan** aux **Jason Bourne**, repose sur une mise en scène volontairement hésitante, en prise directe avec les chocs du réel. Il est malheureusement vrai que la représentation subjective de la vitesse peut aussi facilement être utilisée afin de masquer dans le flou et les

par l'avion sulfateur. Dans ses entretiens avec François Truffaut, Alfred Hitchcock explique avoir filmé cette séquence de façon objective, afin de laisser à sa caméra, omnisciente, l'occasion de délimiter l'espace et de faire sentir la menace au spectateur, par exemple en lui montrant l'avion avant même que le personnage ne l'ait vu : « *Une scène de ce genre ne peut pas être entièrement subjective, car tout irait trop vite* » (François Truffaut, *op.cit.*, p.215). Dans son évolution, le cinéma contemporain a passé outre les objections d'Hitchcock (« *Tout va trop vite et [...]* l'on n'a pas le temps de comprendre ») et propose désormais des séquences d'action construites en fonction d'une perception subjective du mouvement.

⁴⁰⁷ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, p.62.

⁴⁰⁸ *Idem*, p.66.

⁴⁰⁹ *Id.*, p.69.

⁴¹⁰ Lo-Fi est la contraction du terme anglais *low fidelity* qui, par opposition à *high fidelity* (Hi-Fi), caractérise (d'abord dans le cadre de la musique *underground*) une recherche volontaire de déficiences techniques et de ruptures esthétiques dans le but de surprendre le spectateur avec un résultat brut. Pour l'utilisation de ces formes dans le cinéma, voir par exemple Laurent Jullier, *op. cit.*, p.128.

jump cuts l'incapacité de certains réalisateurs actuels à chorégraphier leurs séquences d'action et à en concevoir le découpage de façon lisible et rationnelle.

Lorsque la vitesse est filmée de façon subjective, l'abstraction de l'objet du plan ne se fait plus par « *décantation* »⁴¹¹ des caractéristiques formelles de l'objet filmé. Elle naît au contraire d'un excès d'informations : l'accumulation d'éléments visuels finit par empêcher une perception nette de l'objet et invite le spectateur à recevoir plutôt l'image comme un ensemble de valeurs abstraites difficilement qualifiables (lumière, matière, mouvement...). La finalité de l'image n'est plus de créer un ensemble harmonieux au service de la fiction mais de procéder à une accumulation d'éléments presque autonomes qui peuvent effectivement être perçus en termes de quantité plutôt que de qualité, tant le résultat obtenu semble hétérogène. La vitesse des corps mobiles est redoublée par celle des mouvements de caméra et l'arythmie des points de montage fait comme déborder les mouvements et les couleurs d'un plan à l'autre, produisant une impression de saute d'image. Chez Michael Mann et Paul Greengrass, le flou et le grain de l'image deviennent quasiment le sujet du plan plutôt qu'un moyen de figuration. Dans **Rollerball** de John McTiernan, de nombreux panoramiques filés décomposent l'image en surfaces floues et des sources lumineuses très brillantes sont placées face à la caméra pour éblouir le spectateur en produisant un halo bleuté (une constante chez ce réalisateur). Chez Tony Scott et Michael Bay, des *flashes* lumineux blancs très brefs sont insérés entre les plans, provoquant un éblouissement qui masque la coupe de montage et en renforce l'effet. Toujours chez Michael Bay, l'usage régulier du contre-jour et de la surexposition magnifie les objets autant qu'il en efface les contours, altérant leur figuration référentielle pour ne laisser qu'une silhouette.



Figure 350 – Rollerball



Figure 351 – Transformers



Figure 352 - The Island

La rapidité du montage décompose les actions et, au sein même de l'image, on assiste à une diffraction du point de vue causée par la multiplication et la juxtaposition des informations visuelles. Durant les combats d'**Il Faut sauver le soldat Ryan**, **Gladiator** ou **La**

⁴¹¹ Pour reprendre l'expression proposée par Denys Riout (*op.cit.*, p.35), lorsque l'abstraction naît de l'abandon des caractéristiques figuratives d'un objet.

Chute du faucon noir (mais déjà dans certains plans des **Croix de fer** de Sam Peckinpah en 1977), le point est fait à l'image sur les fragments de terre soulevés par les explosions qui apparaissent avec une parfaite netteté, alors que le reste du combat est laissé à l'arrière-plan. Le détail physique est mis en valeur alors que l'ensemble de l'action est presque abstrait par le flou dans lequel il baigne. Ce changement de perspective sert à traduire les chocs sensitifs des combattants : le montage crée des fragments indépendants, à visée sensorielle, qui s'éloignent de la réalité représentative au profit d'une stylisation graphique des matières. Comme le constate Michel Chion, l'« *enchaînement de saccades et de coulé (de legato et de staccato, dirait-on en musique), le mouvement figé, discontinu, permet en effet à l'œil d'apprécier tantôt les textures et tantôt les mouvements. C'est ce qu'utilise justement *Gladiator*, où plusieurs moments utilisent l'effet dit « strobo », popularisé par la caméra vidéo et par le générique de l'émission *Le cercle de minuit*, mais ici évidemment recréé numériquement.* »⁴¹²



Figure 353 - Piège de cristal



Figure 354 - Police Fédérale Los Angeles



Figure 355 - Collatéral

La représentation de la vitesse et de ses effets est souvent utilisée par les réalisateurs de films d'action pour produire des éléments abstraits ou peu figuratifs. Un autre de ces motifs visuels, qui touche à la matière même de l'image, est celui de la surface : le monde est réduit à son reflet, son apparence stylisée. L'esthétique de la surface, qui se développe dans le cinéma d'action des années quatre-vingt correspond d'abord à la réalité graphique de cette période (importance du verre dans les constructions architecturales, développement massif de la vidéo qui entraîne une omniprésence des écrans), avant de développer ses propres références. Le traitement de l'image de cinéma comme surface naît de la présence de surfaces vitrées devant l'objectif de la caméra, de l'inscription du spectaculaire dans un cadre architectural moderne, hérité des travaux de Frank Lloyd Wright et du Bauhaus, où le verre tient une place importante. Lorsque, dès les années soixante-dix et plus encore dans les années quatre-vingt, les réalisateurs de polars et de films d'action filment les mégapoles

⁴¹² Michel Chion, « *Image, rendu et texture* ». **Positif** n°475, dossier : « *Chefs opérateurs* », septembre 2000, p.73. L'effet de saccade et de « filage » de la lumière qu'évoque l'auteur est un effet récurrent de l'esthétique Lo-Fi et est plus largement utilisé pour communiquer au spectateur une perception subjective du mouvement.

américaines, ils mettent l'accent sur l'impression d'artificialité dégagée par ces grandes surfaces vitrées, créant une dialectique entre le visible (le verre est transparent) et le caché (le reflet renvoie au spectateur une image déformée de la réalité et ne lui permet pas de percevoir les apparences)⁴¹³. La représentation du verre est ainsi le motif central de **Piège de cristal** où il compose l'environnement de John McClane, de la baie vitrée derrière laquelle il observe l'arrivée de la police aux éclats qui blessent ses pieds. L'architecture a fait des surfaces vitrées un symbole de pouvoir, de richesse et de raffinement : ces valeurs sont relatives car il suffit d'un choc pour les faire voler en éclats. Le verre et ses reflets apparaissent sous plusieurs formes dans les films d'action contemporains : des vitres occupent une partie de l'image, l'image est diffractée par la présence d'écrans (télévision, ordinateur, télésurveillance) et les héros exhibent des lunettes de soleil aux verres miroirs, accessoire de mode et producteur de reflets portatif (**Terminator**, **Cobra**, **Top Gun**, **Assassins** où Stallone connaît la position de son adversaire en observant son reflet dans des verres de lunettes, **Blade**, **Matrix**, **Mission : Impossible 2** où, comme dans **True Lies**, le verre de la lunette se confond avec l'écran de surveillance)⁴¹⁴. La récurrence de ce type d'images finit par donner l'impression que le film tout entier a été filmé au travers d'une vitre, ou est projeté sur un miroir.



Figure 356 - Terminator 2



Figure 357 - Assassins



Figure 358 - Matrix

Le verre (mais aussi, chez James Cameron, l'eau [**Abyss**] et le métal poli [**Terminator 2**]) donnent au film leur couleur, un bleu sombre et électrique qui teinte majoritairement le cinéma urbain à partir des années quatre-vingt : « *le bleu du cinéma contemporain – le bleu des néons, des tubes cathodiques, des peintures métallisées – a remplacé le rouge de Minnelli*

⁴¹³ « On ne compte plus dans les films de Michael Mann ces plans où les personnages apparaissent plaqués à un décor (d'où la récurrence des courtes focales), semblables à des individus désincarnés pris dans les rets d'une géométrie froide et bleutée ». Jean-Baptiste Thoret « *Trajectoires incompatibles* », *op.cit.*, p.33.

⁴¹⁴ Au même titre que la présence de grandes surfaces de verre dans l'architecture, les lunettes de soleil ne sont pas une invention du cinéma d'action contemporain (le fétichisme de cet accessoire date au moins d'**A Bout portant** de Don Siegel en 1964) : c'est l'appropriation de ce motif et sa récurrence qui nous amène à le mettre en valeur ici.

A propos d'un immeuble à la façade entièrement recouverte de vitres réfléchissantes, Frédéric Jameson constate que « *l'enveloppe vitrée repousse la ville vers l'extérieur, une répulsion qui trouvera une analogie dans ces lunettes à verres réfléchissants qui mettent votre interlocuteur dans l'impossibilité de voir vos yeux et, de ce fait, vous confèrent une certaine agressivité envers l'Autre et un certain pouvoir sur Lui.* » (*op.cit.*, p.88)

qui scandait la perspective »⁴¹⁵. Alors que la lumière dans le cinéma classique était utilisée pour créer l'illusion d'un espace à trois dimensions grâce à une mise en valeur de la profondeur de l'image, sculptée aussi bien par les dégradés du noir et blanc que les juxtapositions de couleurs vives du Technicolor, le cinéma contemporain traite l'image comme un à-plat, une surface colorée de façon uniforme. Les néons de la ville (bleus, rouges, verts, jaunes) imposent leur couleur unie, contrairement à la variété des teintes du Technicolor et au rendu naturaliste des photographies des films des années soixante-dix. On se rapproche par contre du teintage des images du cinéma muet. L'image est monochrome et, lorsqu'elle est multicolore, c'est par la juxtaposition de surfaces monochromes aux contours très nets : on retrouve de tels éclairages dans les films de Walter Hill des années quatre-vingt et les productions Jerry Bruckheimer de la fin des années quatre-vingt-dix. A partir de **Man on Fire**, Tony Scott orchestre au contraire le déplacement des teintes au sein même de chaque plan. Si le bleu est la couleur la plus présente dans ces films, elle est parfois remplacée par des monochromes rouges, vert ou orangés. Sur ce point, **Les Rues de feu** de Walter Hill a beau se situer dans les années cinquante, la variété de ses éclairages monochromes en fait un parangon de l'esthétique des années quatre-vingt. Le film s'ouvre d'ailleurs sur un effet de surface parfaitement abstrait : le reflet des néons d'une boîte de nuit sur un bitume mouillé. Il n'y a pas que l'espace artificiel de la ville à appeler la stylisation. L'espace sauvage du désert et l'immensité du ciel sont également transformés en représentations de papier glacé : les couchers de soleil orange envahissent la publicité, les clips et le cinéma (**Top Gun**, **Cobra...**).

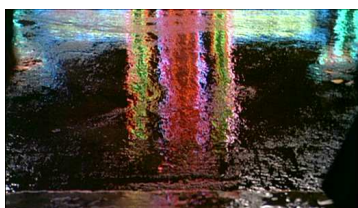


Figure 359 - Les Rues de feu



Figure 360 – Cobra



Figure 361 – Extrême Préjudice

Terminator, **Predator** ou **Pitch Black** justifient de façon diégétique l'emploi des filtres qui transforment l'image en une surface monochrome de faible valeur iconique, les utilisent à des fins dramatiques et narratives : dans les deux premiers films, le filtre est utilisé pour représenter le point de vue de créatures technologiques et, dans le troisième, celui d'un héros nyctalope (filtre vert) et de monstres aveugles se repérant grâce à un sonar naturel (filtre

⁴¹⁵ Vincent Amiel, « *Lumière, surfaces* », **Positif** n°475, *op.cit.*, p.75.

gris). Dans **Predator** comme dans **Pitch Black**, la représentation est diffractée en une multitude de sources lumineuses colorées qui évoquent la peinture tâchiste. Dans les films de David Twohy (**Pitch Black** mais aussi sa suite **Les Chroniques de Riddick**, 2005), l'image est constamment altérée : ses couleurs sont saturées ou désaturées, sa surface recouverte d'un filtre monochrome, afin de rendre compte de perceptions subjectives particulières (personnages capables de voir dans le noir total dans **Pitch Black**) et d'environnements extrêmes (éclipse totale dans **Pitch Black**, surface d'une planète brûlée par le soleil dans **Les Chroniques de Riddick**). Les nombreux écrans de contrôle présents dans les films d'action technologiques sont une autre utilisation, justifiée de façon diégétique, du filtre coloré et de l'effet de surface qui leurs sont associés : nous développerons plus loin leur importance et leurs nombreuses variantes esthétiques.



Figure 362 - Pitch Black

L'image est abstraite, réduite à sa seule surface, et on ne devine plus les objets qui la composent qu'à leurs contours. L'abandon de la perspective pour une représentation plane est justement le point commun de toutes les formes d'art abstrait qui, délaissant toute référence à notre environnement matériel, rejettent également le mimétisme de la représentation en perspective : « *la composition en profondeur, du fait qu'elle se base sur une suggestion de l'espace, est nécessairement réservée à la peinture figurative seule. Une peinture vraiment abstraite ne saurait posséder que deux dimensions ; la notion d'espace y est inconcevable.* »⁴¹⁶. C'est à dire que « *la géométrie dans l'espace se rapporte, par excellence, au domaine de la peinture figurative et la géométrie plane à celle de la peinture abstraite* »⁴¹⁷. Les reflets vitrés ou métalliques de l'architecture, les à-plats de couleurs, mais aussi l'utilisation des longues focales, sont autant de moyens de faire de l'image de cinéma une surface plane. Dans **Matrix**, chez Michael Mann, Tony Scott ou Paul Greengrass, le flou est utilisé pour couper le personnage de son environnement, inscrire ses perceptions dans la « bulle » de netteté qui l'entoure (le chauffeur de taxi de **Collatéral** ne semble pas envisager

⁴¹⁶ Léon Degand, *op.cit.*, p.120.

Dans **Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier**, Kandinsky expliquait déjà que l'abstraction a débuté dans le dessin et la peinture avec « l'exclusion de la troisième dimension, c'est-à-dire la tentative de maintenir « l'image », en tant que peinture, sur une surface. Le modelé a ainsi été supprimé. » (*op.cit.*, p.171).

d'existence au-delà de son habitacle, Jason Bourne et Néo sont seuls dans un univers hostile). Cette utilisation dramatique du flou se double d'une valeur picturale qui met l'accent sur les surfaces devant lesquelles se meut le personnage, surfaces lisses (**Matrix**, **Collatéral**) ou au contraire brutes, texturées par le grain presque tactile créé par la longue focale (les **Jason Bourne**, **Miami Vice**).



Figure 363 – Matrix



Figure 364 - La Mort dans la peau



Figure 365 - Collatéral

Ecrasés par le flou et superposés à une surface géométrique et parfois colorée, les corps engagés dans une scène d'action apparaissent sous la forme de silhouettes, c'est-à-dire abstraits d'une de leurs dimensions. A la fin du **Dernier samaritain**, Bruce Willis affronte un tueur dans un stade de football, en un haut d'un panneau d'affichage lumineux sur lequel leur lutte est retransmise : le combat réel se déroule face à sa reproduction surdimensionnée où les silhouettes des deux hommes sont décomposées en un amas de points lumineux faisant suite à la pluie d'étincelle qui ouvre la séquence. D'autres silhouettes colorées en deux dimensions sont présentes dans **Kill Bill** : durant la séquence de la Villa Bleue ou l'entraînement de la Mariée avec Pai Mei, Quentin Tarantino rend hommage aux fonds monochromes des films de Seijun Suzuki (**La Vie d'un tatoué** [1965], **Le Vagabond de Tokyo** [1966]). Lorsque l'image vire au bleu dans la maison de thé, les combattants ne sont plus figurés que par des silhouettes noires et la chorégraphie du combat apparaît comme dessinée, à la façon d'un spectacle de montre d'ombre ou d'un film d'animation. Cette séquence colorée fait suite – dans la même optique de stylisation graphique – à un passage en noir et blanc⁴¹⁸ et aboutit à un ultime duel dans un jardin enneigé où la tenue jaune et noire de la Mariée ressort violemment sur la surface immaculée alors que son adversaire est toute de blanc vêtue avant d'être tâchée de sang rouge. Dans **Mission : Impossible**, lorsqu'Ethan Hunt pénètre dans la salle de l'ordinateur de la C.I.A., il n'est qu'une silhouette noire sur un fond blanc, alors que dans une

⁴¹⁷ *Idem*, p.124.

⁴¹⁸ Si elle participe de la diversité visuelle du film, la séquence en noir et blanc de **Kill Bill** a d'abord pour finalité pragmatique de limiter l'impact de la violence sanglante des combats. Dans un pays à la censure moins regardante comme le Japon, la séquence du massacre a été diffusée en couleurs. En encadrant la séquence en noir et blanc de gros plans d'yeux, Tarantino adapte visiblement cette contrainte matérielle aux nécessités dramatiques et visuelles de son film, faisant de cette disparition de la couleur le résultat d'une perception subjective.

séquence de **Charlie et ses drôles de dames** parodiant le film de De Palma, Cameron Diaz s'habille en blanc pour disparaître dans un décor immaculé. Lors du dernier affrontement entre Néo et l'Agent Smith dans **Matrix Revolutions**, la mise en scène s'inscrit dans un espace sphérique en constante expansion, à l'exception d'un bref plan frontal sur les combattants de profil devant une fenêtre quadrillée dont la lumière à contre-jour achève de transformer les corps en silhouettes.



Figure 366 - Le Dernier samaritain



Figure 367 - Abyss



Figure 368 - Kill Bill

À partir de la fin des années quatre-vingt-dix, l'utilisation de l'image de synthèse permet la création d'images en volume qui, nous le verrons, s'éloignent de la représentation du monde comme surface picturale. Mais elle est aussi l'occasion de rapprocher le travail du metteur en scène du geste du dessinateur. **Sin City** (Robert Rodriguez et Frank Miller, d'après sa bande dessinée, 2005), **300** (Zack Snyder, d'après la bande dessinée de Frank Miller, 2006), **The Spirit** (Frank Miller, d'après la bande dessinée de Will Eisner, 2008) reproduisent des compositions bidimensionnelles de bande dessinée avec un chromatisme réduit (noir et blanc taché de couleurs vives, alternance de filtres jaunes pour le jour et bleus pour la nuit). **Speed Racer** s'inspire pour la représentation de ses décors de l'esthétique « *Superflat* » (« super-plat ») : ce mouvement de l'art contemporain japonais, héritier du *Pop art*, retravaille des motifs issus de la culture populaire (jeux vidéo, manga...) sous la forme d'a-plats colorés. Dans **Speed Racer**, la planéité de l'image est encore accentuée par la présence de signes graphiques abstraits sur l'image : des lignes droites y sont superposées pour mimer la vitesse des véhicules (selon un code de représentation emprunté à la bande dessinée) et des transitions géométriques permettent de passer d'un plan à l'autre (de façon très proche des volets utilisés par George Lucas dans **Star Wars**).

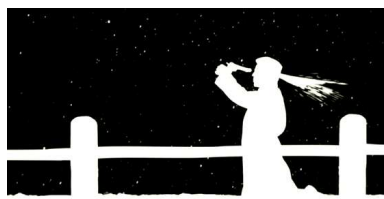


Figure 369 - Sin City



Figure 370 - The Spirit



Figure 371 - Mission : Impossible Figure 372 - Mission : Impossible 3 Figure 373 - Matrix Revolutions

L'esthétique de la surface présente dans le cinéma d'action contemporain réduit le réel à un simulacre graphique. Le film d'action affirme ainsi sa distance avec la réalité : il prend place dans un cadre figuratif mais le pousse dans ses derniers retranchements, l'abstrait pour mieux s'en servir comme objet pictural. Plus qu'à une abstraction « pure », l'esthétique du cinéma d'action contemporain renvoie surtout à celle de l'art hyperréaliste (« *Photorealism* » ou « *Superrealism* » en anglais) tel qu'il se développe en Amérique dans le milieu des années soixante. Dans le prolongement du réalisme américain et plus encore du *Pop art* (sans se confondre avec lui), le courant hyperréaliste marque son intérêt pour les objets du quotidien qu'il reproduit avec la précision d'un instantané photographique ou d'une image de cinéma. Le peintre ne cherche pas à représenter la réalité mais plutôt une réalité au second degré : le tableau imite une photographie qui est elle-même une prise d'empreinte du réel. Il est la reproduction d'une reproduction (à l'inverse, dans **Collatéral** de Michael Mann, archétype d'un cinéma à l'esthétique hyperréaliste⁴¹⁹, la caméra s'attarde sur les peintures murales qui peuplent les rues de Los Angeles et c'est l'image cinématographique qui reproduit la surface picturale). L'Hyperréalisme cherche à rendre compte par la peinture de la précision de la reproduction photographique, mais aussi de son aspect glacé, de son état de pure surface plane⁴²⁰. Le spectateur n'est pas dupe de l'artifice mais la précision dans le détail prend une valeur hallucinoire, fascine l'œil qui se perd par exemple dans les reflets des vitrines de magasins ou des chromes des véhicules sur les tableaux de Richard Estes ou Don Eddy. L'illusion est créée par la soumission de la représentation à une stricte objectivité. L'Hyperréalisme se veut aux antipodes des tâches de subjectivité de l'expressionnisme abstrait qui domine l'art américain dans les années cinquante, où le geste de l'artiste était porté de façon immédiate sur la toile, en lien direct avec ses sentiments ou ses pensées. Pour aboutir à une parfaite imitation, l'artiste travaille souvent d'après photos qu'il projette parfois sur la

⁴¹⁹ Dans son texte « *Extimité : chronographie et cinéma hyperréaliste (1963-1971)* » (**Hyperréalisme USA 1965-1975**, catalogue de l'exposition éponyme du musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, Strasbourg, Hazan, 2003, p.79-97) Akira Mizuta Lippit se livre à une tentative de définition d'un cinéma proprement hyperréaliste en analysant les travaux de plusieurs cinéastes expérimentaux (Michael Snow, Kenneth Anger, Peter Kubelka...). Nous évoquerons ici, plus simplement, des films dont l'esthétique se rapproche de celle de la peinture hyperréaliste.

toile pour lui servir de « patron ». Ce mode de reproduction quasiment mécanique est fasciné par les objets industriels (immeubles, automobiles, avions, motos), ceux-là même qui peuplent les films d'action (la liste des exemples est sans fin, mais on peut citer le diptyque de Tony Scott et Tom Cruise consacré à la mécanique avec **Top Gun** puis **Jours de Tonnerre**, ainsi que les carrosseries des véhicules-robots des **Transformers** de Michael Bay). La trilogie **Matrix** fait pour sa part preuve d'un soin tout particulier apporté à la représentation des tissus. Il y a dans l'art hyperréaliste un prosaïsme des sujets (scènes de rue, voitures, objets de grande consommation, « natures mortes » de Ralph Goings représentant des pots de moutarde et de ketchup sur la table d'un *diner*), une représentation de la couleur locale qui participe d'une stylisation du réel réduit à ses codes.

La précision dans le détail devient déstabilisante pour l'œil du spectateur qui se perd dans l'image aussi facilement que dans une œuvre abstraite. Par son travail sur la surface, la finesse de ses représentations et ses sujets eux-mêmes artificiels, l'Hyperréalisme apparaît en fait comme un moyen de « dépasser le dilemme entre abstraction et représentation figurative »⁴²¹, d'effectuer un retour à une forme de figuration tout en conservant une dimension abstraite. Les images du cinéma d'action contemporain ne procèdent pas autrement.



Figure 374 - Top Gun



Figure 375 – Transformers



Figure 376 - Terminator 2

La froideur de la représentation des œuvres hyperréalistes correspond à une absence de point de vue (ou plus précisément de la recherche d'une forme de réalisme strictement objectif) et à un apparent refus d'implication émotionnelle de l'artiste, en opposition à la représentation artistique traditionnelle. Par ailleurs, de nombreux hyperréalistes peignent le réel sous la forme d'une abstraction. Les objets sont représentés en très gros plan, l'accent est mis sur une portion de la chose qui est isolée, abstraite de son contexte et qui, malgré la précision de la représentation (ou justement à cause d'elle), est difficilement reconnaissable par le spectateur. L'artiste belge Pol Bury remarque d'ailleurs qu'il suffit de s'approcher

⁴²⁰ Brendan Prendeville : **La Peinture réaliste au vingtième siècle**, Paris Thames et Hudson, 2001, p.7.

⁴²¹ Edward Lucie-Smith : **Le réalisme américain**, Paris, Thames et Hudson, 2002, p.89.

suffisamment de n'importe quelle peinture pour en faire un monochrome⁴²². Dans le même ordre d'idée, les objets du quotidien sont peints par les hyperréalistes sur des toiles de grande taille, ce qui renverse la position du spectateur et sa relation avec des images qu'il est habitué à côtoyer à une échelle moindre. Enfin, la composition géométrique des tableaux (le détail des carrosseries automobiles, la forme des panneaux de signalisation dans les images de ville, les effets de pixellisation peints Par Chuck Close sur ses portraits les plus récents) révèle une structure abstraite, masquée par la surface figurative des images. L'Hyperréalisme ne reproduit donc pas vraiment la réalité mais produit plutôt le paradoxe d'une « *réalité artificielle* »⁴²³ qui, entre figuration et abstraction, inspire visiblement les images semi-abstraites du cinéma d'action contemporain. Celles-ci sont des représentations technologiques à la fois référentielles (des décors et des objets connus) et spectaculaires (les objets du quotidien sont détournés à des fins destructrices et représentés avec précision pour mieux être altérés par le chaos de la scène d'action).

Après son générique enflammé, le premier plan de **Terminator 2** est une image abstraite : une surface bleue (qui contraste avec les teintes chaudes qui ont précédé) sur laquelle sont tracées des lignes horizontales parallèles. La caméra s'attarde quelques instants sur cette composition avant que se fasse entendre le son d'un moteur de camion et que la caméra effectue un panoramique qui permet au spectateur de découvrir qu'il regardait l'avant d'un semi-remorque dont il voit ensuite l'un des phares puis une roue, également éclairés par la même lumière bleue. La mise en scène réalise donc le passage d'une image abstraite à une image référentielle par un changement de point de vue dû à l'apparition d'un contexte sonore. L'abstraction d'un élément mécanique par le gros plan apparaît comme une des stratégies visuelles de l'Hyperréalisme pictural auquel Cameron emprunte également le travail sur la surface et les reflets bleu électrique. Une même lumière froide baigne tout le décor du parking sur lequel le T-1000 est sur le point d'apparaître, cette uniformité renforçant la stylisation de l'ensemble. Une réalité banale (un camion, un parking jonché d'ordures dans la nuit) est sublimée par le travail sur la couleur et la mise en valeur du gros plan, mais aussi abstraite par ces mêmes éléments. La reproduction froide de la réalité, la fascination pour la beauté lisse d'une surface chromée, apparaît dès le début du film et fait office de note d'intention pour James Cameron qui décline ces éléments dans la figure du T-1000, robot liquide aux teintes métalliques justement capable d'imiter à la perfection tout élément du réel. Dans une optique hyperréaliste, le T-1000 est un paradoxe puisqu'il s'agit de rendre vraisemblable (par la

⁴²² Pol Bury, **Le Monochrome bariolé**, 1991, p.13. Cité par Denys Riout, *op. cit.*, p.294.

⁴²³ Brendan Prendeville, *op.cit.*, p.12.

précision réaliste des effets spéciaux) une créature impossible, de lui donner la même vraisemblance que, par exemple, l'avion militaire reproduit par les informaticiens de Digital Domain dans les dernières scènes de **True Lies**. Pionniers dans l'utilisation des effets spéciaux numériques, les films de Cameron ouvrent la voie d'une utilisation mimétique de l'image de synthèse, de la recreation à l'identique du réel à des fins spectaculaires).

L'Hyperréalisme repose sur une fragmentation du réel et une importance donnée aux objets. Dans les films d'action hollywoodiens, ce sont les armes qui deviennent des fétiches⁴²⁴. Ces pièces d'acier bleutées (« blue steel » pour reprendre le titre du film de Kathryn Bigelow [1989]) sont, au même titre que les corps⁴²⁵, sublimées par la photographie et le cadrage selon des méthodes qui renvoient à l'art hyperréaliste. On assiste, à la mise en valeur d'une seule arme, extension privilégiée du corps du héros (les génériques de **Magnum Force**, **Cobra** et **Blue Steel**), ou au contraire à une accumulation d'engins de mort, comme dans la soute du vaisseau d'**Aliens**, la boutique de l'armurier (Dick Miller) dans **Terminator**, ou les entrepôts de **Commando** ou **Matrix**. Dans ce second cas, l'arme est présentée comme une production en série, un artefact de la société industrielle, sujet privilégié de l'Hyperréalisme.



Figure 377 – Aliens



Figure 378 – Commando



Figure 379 - Matrix

Le gros plan sur des éléments du réel permet autant leur reconnaissance par le spectateur que leur abstraction. Ce type d'images est très présent dans le spectaculaire contemporain qui inscrit ses exploits impossibles dans un environnement référentiel précis. Le soin apporté par les hyperréalistes dans leur représentation du réel aboutit à un pragmatisme sans apprêts (les portraits peints par Chuck Close, visages en gros plan reproduits sur des toiles de grandes tailles) ou renvoie au contraire à une sublimation des objets et des lieux sur lesquels se porte le regard du peintre (ou l'objectif de la caméra). C'est cette seconde

⁴²⁴ Philippe Ortolí note cette évolution du rapport aux armes des héros américains : « Autrefois, Bogart sortait un Browning d'un imperméable, en usait parfois, mais le calfeutrait aussitôt. Ce n'était qu'un moyen, aucune sublimation n'était possible. Il faut attendre le début des années 60 pour que le générique d'**Au nom de la loi** montre un Steve McQueen saisissant (avec gros plan sur la main) un fusil dont le canon scié sous-tendait son caractère vénal de chasseur de primes. » Philippe Ortolí, **Clint Eastwood, la figure du guerrier**, Paris, l'harmattan, 1994, p.52.

⁴²⁵ Voir seconde partie, C/ 1).

approche que privilégie le cinéma d'action contemporain, à l'image du gros plan sur les chromes du camion de **Terminator 2**. La beauté artificielle du moindre détail⁴²⁶ achève de faire du monde du film d'action un univers parallèle, semblable au nôtre en apparence mais définitivement trop stylisé pour s'y superposer parfaitement. Elle a également donné lieu à un rapprochement entre l'esthétique hyperréaliste des films spectaculaires contemporains et celle de la publicité, envisagée d'un point de vue dépréciatif⁴²⁷. Ce rapport à la publicité et au clip est explicite dans **Cobra** où la séquence introduisant le personnage féminin principal (Brigitte Nielsen) se fait en musique, durant une séance de photos de mode. L'hyperréalisme du cinéma spectaculaire contemporain partage avec la publicité son esthétisation des objets inanimés, produits de luxe, de dépaysement et, le plus souvent, objets technologiques à forte valeur ajoutée (automobiles, armes, ordinateurs...). La partie vaut pour le tout, l'objet devient le sujet du plan, aussi important, sinon plus, que les personnages. Pour Michel Chion, le raffinement visuel de la publicité ou du clip, tel qu'il se retrouve dans le cinéma contemporain, n'a rien de négatif et constitue un « renouvel[ement de] la palette figurative »⁴²⁸ du cinéma. Dans cette optique, « l'image de cinéma se constitue ainsi de multiples images, de multiples fragments de sensibilité, délaissant au profit de cette performance technique, peut-être, l'unicité d'un regard d'ensemble. »⁴²⁹



Figure 380 - Magnum Force



Figure 381 – Cobra



Figure 382 - Blue Steel

Cette fragmentation trouve une de ses expressions les plus marquées dans le cinéma de Michael Bay. Sa mise en scène apparaît comme une forme publicitaire, pas au sens où elle

⁴²⁶ Dans son article « Le baroque « rechargé » : effets spéciaux et séductions technologiques » (Ludovic Graillat [dir.], *op.cit.*, p.103-122) Angela Ndalians ne parle pas d'hyperréalisme mais évoque plutôt l'art baroque pour caractériser, dans la trilogie **Matrix**, la finesse du rendu du grain de la peau ou du drapé des costumes.

⁴²⁷ Dans ses analyses du cinéma « post-moderne » (*op.cit.*), Laurent Jullier analyse sans distinction films, clips et publicités et, dans son article consacré au film d'action dans **Positif** n°443, Yannick Dahan caractérise le film d'action des années quatre-vingt par son « visuel publicitaire » : « Le visuel du film n'est occupé que par le monde du héros bigger than life (effets clips, lumières de cartes postales, cadres valorisateurs) [...] ». (*op. cit.*, p.72).

⁴²⁸ Michel Chion, « Image, rendu et texture », *op.cit.*, p.71. Au sujet du **Temps de l'innocence** de Martin Scorsese (1993) : « On a qualifié parfois de « publicitaires » ces inserts d'objets, parce que d'ordinaire seule la publicité s'attarde sur une cuillère, un plat ou un bijou. Ce qui n'a aucune raison d'être son privilège. Et lorsque, dans un film, un personnage déguste une glace et que son plaisir est un élément du récit, on devrait pouvoir insérer un gros plan de la glace qui rende sa consistance et sa fraîcheur, sans pour autant être accusé de « faire pub », rapprochement qui se veut – à tort – désobligeant. »

chercherait à nous vendre quoi que ce soit (un produit, une idéologie,...) mais parce qu'il s'agit d'une forme brève, centripète, close sur elle-même : des scènes brèves, des plans courts juxtaposés, dont la vitesse crée paradoxalement un faux rythme rarement tenable plus que quelques instants. Bay juxtapose des fragments d'images et de lumière, produisant chez le spectateur des sensations fugaces, à la façon d'un enchaînement de spots publicitaires. Il ne s'agit plus de montage mais plutôt d'un collage volontiers redondant d'« images-sommes ». Cette « somme » est la forme la plus concise du cinéma de Michael Bay, que le réalisateur garnit d'un maximum de mouvements, de couleurs, de détails et de sensations sans jamais organiser une hiérarchie entre ces éléments. Le réalisateur sature chacun de ses plans d'informations visuelles sans jamais les organiser, pas plus qu'il ne peut choisir entre plusieurs éléments, même contradictoires (l'humour familial et la grossièreté dans **Bad Boys 2**, l'héroïsme et la bêtise des héros dans **Armageddon**). Ce refus de choisir se retrouve dans son découpage : chaque scène doit être filmée sous tous les angles possibles, montés *cut* les uns derrière les autres, sans souci de continuité. C'est ainsi qu'un plan d'ensemble détaillant le décor peut être placé au milieu d'une scène de dialogue, ponctuation rythmique plus que plan d'exposition, repris à plusieurs reprises pour scander la séquence mais sans avoir d'autre utilité. D'où la nécessité par Bay d'employer un montage rapide : chaque plan doit être le plus court possible de façon à pouvoir faire entrer un maximum d'images dans un film à la durée déjà importante.

Cette forme d'excès fige le cinéma de Michael Bay dans l'instant, dans la sensation immédiate, ce qui n'est pas sans poser problème lorsque son scénario lui impose un travail sur la durée (la difficile et longue progression du forage de l'astéroïde dans **Armageddon**) ou le calme (le désamorçage d'une bombe dans **Rock** ou, encore, **Armageddon**). C'est ainsi que la progression du forage n'est exprimée que par les dialogues des personnages alors qu'à l'image, Bay se focalise sur la prolifération de conflits annexes (la trahison de l'armée, la crise de folie de Rockhound, l'arrivée surprise de A.J., l'explosion d'une poche de gaz...) qui lui permettent de maintenir artificiellement l'intrigue et la mise en image sous pression. Le désamorçage d'une bombe sera de même traité dans ses films comme un moment d'hystérie due là encore à la prolifération des intrigues parallèles qui parasitent la représentation de l'action centrale, mais qui permettent surtout au réalisateur de ne pas avoir à s'attarder sur celle-ci. Ainsi, au début de **Rock**, Stanley Goodspeed doit à la fois désamorcer une bombe chimique, se dépêcher pour que le gaz ne corrode pas sa combinaison de protection, tout en

⁴²⁹ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op. cit.*, p.99.

gérant la panique de son coéquipier, alors qu'à l'extérieur du sas de décontamination, le reste de son équipe tente de réparer un système d'aération en panne. Chez Michael Bay, le montage alterné est un vecteur de surenchère permettant de juxtaposer les péripéties simultanées. Ce qui est abstrait ici, c'est bien sûr le réel mais aussi les formes les plus élémentaires de la grammaire cinématographique qui sont accolées les unes derrière les autres au détriment de la cohérence du récit. Abstrait aussi est le rapport à la temporalité puisque tout se déroule dans l'instant : la mise en scène ne travaille plus l'enchaînement temporel des séquences mais leur simultanéité, la coprésence de toutes choses en un instant, à l'image des robots de **Transformers** qui, en une fraction de seconde, passent de la forme de véhicules à celle d'humanoïdes mécaniques. L'organisation de l'espace connaît évidemment les mêmes flottements.



Figure 383 - Matrix Reloaded



Figure 384 - Rapid Fire



Figure 385 - True Lies

L'esthétique hyperréaliste abstrait l'unité du réel, fragmente la représentation en une série de détails autosuffisants : ce sont les gros plans sur les lunettes à verre miroir de **Matrix**, les plans de bitume mouillé des **Rues de feu** et les éclairages au néon de la majorité des films d'action urbains, ainsi que, chez Cameron ou McTiernan, l'utilisation de *flairs*, c'est-à-dire de sources lumineuses vives volontairement placées face au spectateur afin de l'éblouir, reproduction stylisée et volontairement artificielle de maladroites naturelles. La destruction des murs de marbre lors de la fusillade dans le *hall* d'immeuble de **Matrix**, le gros plan d'une poignée de porte qui fond progressivement à cause de la chaleur de l'incendie qui couve derrière elle dans **Matrix Reloaded** ou les carrosseries des voitures sur lesquelles tire Schwarzenegger depuis l'immeuble de Skynet dans **Terminator 2** sont également mis en scène selon une esthétique hyperréaliste. Dans **Rapid Fire** de Dwight H. Little (1992), un montant de bois explosé par un coup de feu est filmé en très gros plan, ponctuation abstraite lors d'une scène de fusillade cadrée en plans plus larges. Tiennent également de l'hyperréaliste, les images de flammes, d'étincelles ou de verre brisé qui transfigurent la réalité par le spectacle de sa destruction.

Dans le film de guerre **Démineurs** réalisé par Kathryn Bigelow, l'explosion d'une bombe dans les rues de Bagdad donne lieu à des images dont la précision et la beauté onirique

évoquent l'art hyperréaliste et tranchent avec le pragmatisme documentaire qui est celui du reste du film. La bombe explose dans un ralenti très marqué qui dilate le temps jusqu'au figement (on se rapproche d'un effet de *Bullet time*), ce qui permet de distinguer des détails et des mouvements d'ordinaire imperceptibles, dont l'image transmet le moindre détail, avec un soin très particulier apporté aux textures de la rouille ou de la pierre : l'expansion du champignon de flammes et de poussière, la progression dans l'espace de l'onde de choc qui fait se soulever les graviers du sol et s'envoler le sable déposé sur la carrosserie d'une voiture.



Figure 386 - Démineurs

Lors de la destruction du camp terroriste de **True Lies**, Harry Tasker plonge dans l'eau pour éviter l'explosion d'une roquette tirée contre lui. Un plan montre Arnold Schwarzenegger nager sous l'eau en retenant sa respiration, alors que les flammes semblent glisser au-dessus de lui, posées à la surface de l'étendue liquide : le spectaculaire naît de la juxtaposition contre nature d'éléments physiques (l'eau, le feu, tous deux en grande quantité) et cette image peut être rapprochée d'une composition hyperréaliste dans le soin apporté aux matières et leur interaction. L'image devient la figuration de sensations fugitives : la pénétration du corps dans l'eau, la chaleur soudaine de la proximité des flammes.



Figure 387 - Nedick's (Richard Estes)



Figure 388 - Roxy (Robert Cottingham)



Figure 389 - Double Détente

Collatéral de Michael Mann témoigne parfaitement d'une représentation du monde issue de l'Hyperréalisme, aboutissement des travaux esthétiques entamés dans les années quatre-vingt par Ridley Scott (**Blade Runner**, le polar d'action **Black Rain**), Richard Donner

ou Walter Hill (un début en Russie, la première image de l'Amérique dans **Double Détente** est un plan sur un panneau publicitaire que l'on pourrait rapprocher des tableaux de Robert Cottingham reproduisant des enseignes et des panneaux de signalisation). Dans **Collatéral**, l'utilisation de caméras numériques haute définition pour capter les reflets sur la surface de la ville et les lumières des néons dans la rue permet un important gain de détail dans l'image (la dimension hallucinatoire de cette précision fait basculer de nombreux plans dans une abstraction quasi-complète).



Figure 390 - Bumper Section XX (Don Eddy)

Collatéral

Au début **Collatéral**, la séquence de montage rythmique qui présente le milieu des chauffeurs de taxi est constituée d'images qui sont comme autant de tableaux hyperréalistes, détails du quotidien sublimés par le gros plan, le choix des cadrages géométriques et l'harmonie des couleurs vives (rouge, jaune...). Mann met d'emblée en œuvre un décentrement du point de vue semblable à la démarche hyperréaliste en filmant les objets (écrans de contrôle, grille de mots croisés, pièce de moteur) plutôt que les hommes qui les manipulent (relégués hors cadre ou abstraits par le flou) : les objets deviennent le seul sujet du plan, filmés par une caméra volontairement placée à leur niveau plutôt qu'à une échelle et humaine. Il s'agit là du devenir logique de l'excès matériel prôné par le film d'action contemporain (visible, avant même le spectaculaire technologique des années quatre-vingt, par la gadgétisation massive du personnage de James Bond) : la figure humaine est reléguée au second plan derrière les plus petites de ses machines. Ce type de représentations prend une importante valeur thématique dans le cadre du cinéma d'action contemporain dont le sujet central est la lutte du corps humain contre un environnement contraignant qui menace de l'absorber. Si dans les films d'action le soin hyperréaliste apporté à la mise en scène des décors et des objets n'est dépassé que par la représentation tout aussi précise et stylisée de

leur destruction, c'est justement que cette célébration du chaos technologique est celle d'une libération de l'individu piégé dans des stratégies de représentation hyperréalistes.

« *Les hyperréalistes font preuve d'une sensibilité exacerbée à l'égard de la surface, c'est-à-dire de la façade des choses. La « réalité » représentée dans leurs tableaux est généralement artificielle, aussi bien physiquement (les devantures des magasins de Richard Estes) que culturellement (les photographies de dépliants touristiques de Malcolm Morley) »*⁴³⁰. Le film d'action contemporain travaille sur la surface des objets et des corps mais également sur le cliché (le stéréotype humain et géographique est, consciemment ou non, un principe récurrent de la représentation dans ces films). La réalité n'existe pas dans le cinéma spectaculaire contemporain : pas d'images du monde, juste un monde d'images. C'est ce que démontre Tony Scott dans **Domino** où le monde entier ressemble à un décor de série télévisée : on y croise, dans des couleurs saturées, d'anciennes stars du cinéma (Laurence Harvey, père défunt de l'héroïne et interprète d'**Un Crime dans la tête** de John Frankenheimer en 1962) et des vedettes de la télévision sur le retour (les acteurs de la série **Beverly Hills 90210**, reconvertis en animateurs de *talk show* malmenés par les chasseurs de prime). Domino Harvey évolue dans l'univers superficiel de la mode internationale avant de devenir chasseuse de prime dans les quartiers chauds de Los Angeles : cette immersion dans une réalité violente ne crée pourtant pas un contraste avec le reste du film et la jeune femme continue d'être filmée par Tony Scott comme une gravure de mode.



Figure 391 - Domino

Pour Jean Baudrillard, qui développe également un concept d'« hyperréalité », on aboutit ainsi à une remise en cause de la notion même de réalité : « *Plus réel que le réel, c'est ainsi que l'on abolit le réel* »⁴³¹. Les travaux de Baudrillard sont explicitement cités au début de **Matrix** (Néo cache des disquettes dans un exemplaire de **Simulacres et simulation**) et l'univers du film se base sur l'idée du simulacre hyperréaliste, dans ce qui apparaît comme un

⁴³⁰ Brendan Prendeville, *op. cit.*, p.175.

⁴³¹ Jean Baudrillard, **Simulacres et simulation**, Paris, Éditions Gallilée, 1981, p.122.

commentaire de la représentation dans le cinéma d'action contemporain⁴³². Le simulacre est une image mimétique mais qui ne se limite pas à reproduire le réel. « *Il y a constitution d'un véritable leurre intentionnel dont le but est la mise en place d'une fausse réalité. Il y a la volonté de croire à une simulation portée au rang de réalité reconnue. Le simulacre se distingue de l'illusion par cette sorte d'hommage qui lui est rendu.* »⁴³³ La simulation (la production de simulacres) est « *une substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire d'une opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire, machine signalétique métastable, programmatique, impeccable, qui offre tous les signes du réel et en court-circuite toutes les péripéties* »⁴³⁴. Dans sa démarche abstraite, l'esthétique du cinéma d'action contemporain réalise effectivement cette stylisation du réel devenu pure surface, représentation lisse et synthétique. Le monde virtuel de **Matrix** est un simulacre, tout comme le faux poste de contrôle aérien installé dans une église par les terroristes de **58 minutes pour vivre**. Il s'agit « *d'une tour de contrôle de substitution, simulacre parfait à partir duquel les terroristes reprennent en main la gestion de l'aéroport (plans de vol des avions, calculs des trajectoires, éclairage des pistes, etc.) et recalibrent certaines des données (le système d'atterrissage recalculé au niveau de la mer).* »⁴³⁵

Les avancées contemporaines des techniques d'enregistrement et de diffusion du son permettent, au même titre que l'image, de fournir un parfait simulacre au spectateur de cinéma : « *Le progrès technologique a aussi donné à la bande-son la faculté de produire des doubles exacts des sons du monde, c'est-à-dire des sons qui ressemblent à s'y méprendre à leurs homologues de la vie quotidienne* »⁴³⁶. Ce simulacre sonore achevé, son utilisation par les cinéastes va vite contredire la remarque de Laurent Jullier. Les sons entendus par le spectateur grâce aux systèmes multipistes à haute fidélité lui transmettent bien une impression de réalité référentielle, d'immersion dans un spectacle vécu (Jullier insiste sur la façon dont les infrabasses – fréquence désormais essentielle au spectre sonore du cinéma à grand spectacle – agissent de façon physique sur le spectateur, entrent en résonance avec son corps). Il s'agit pourtant, dès la fondatrice **Guerre des étoiles** (« *le premier film à être présenté*

⁴³² Jean Baudrillard considère néanmoins que les films des Wachowski proposent une utilisation erronée de sa pensée : « *Mais ce qui est avant tout gênant dans ce film, c'est que le problème nouveau posé par la simulation y est confondu avec celui, très classique, de l'illusion, qu'on trouvait déjà chez Platon. Là, il y a un vrai malentendu.* » Propos recueillis par Aude Lancelin : « *Baudrillard décode Matrix* », **Le Nouvel Observateur** n°2015, 19 Juin 2003.

⁴³³ Philippe Sers, *op.cit.*, p.205.

⁴³⁴ Jean Baudrillard, *op. cit.*, p.12.

⁴³⁵ Jean-Baptiste Thoret, « *Terrorisme* ». Thierry Jousse et Thierry Paquot (dir.), *op.cit.*, p.107

⁴³⁶ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.62.

commerciallement en système sonore Dolby »⁴³⁷), de sonorités impossibles, créées de toutes pièces en fonction de l'univers futuriste du film. Les sons produits s'éloignent donc autant que possible de « *leurs homologues de la vie quotidienne* », mais sont effectivement perçus comme participant d'une expérience réelle grâce à leur spatialisation dans la salle. Ils viennent en retour accentuer la crédibilité d'images elles aussi impossibles mais acceptées par convention comme la seule réalité possible, le temps du film. Dans ce paradoxe réside l'utilisation du simulacre sonore dans le film d'action, à la fois comme procédé illusionniste de reproduction des sons de la réalité et comme création *ex nihilo* de sons inédits auxquels se communique tout le poids du réel. Dans les films à grand spectacle, le son rend crédible l'impossible (les bruitages des robots et des véhicules de **Star Wars**, le son métallique du T-1000 dans **Terminator 2**), ou alors il exagère des bruits réels pour accentuer l'efficacité des images (séquences d'explosion ou de fusillades). Le son est associé à l'image de façon illusionniste, il permet l'intégration des plans à effets spéciaux dans la continuité des images non-truquées et il transmet des impressions paradoxales (à la fin de **L'Attaque du métro 123**, lors de la course folle de la rame sans conducteur, Tony Scott, afin de donner une impression de vitesse, a bruité avec un son mécanique très rapide des images filmées au ralenti avec une décomposition du mouvement). Comme le note Jean-Marie Schaeffer : « *La motivation principale de tous les progrès dans le domaine des techniques cinématographiques semble en effet avoir été – plus que le souci de « fidélité reproductive » – la volonté de saturer les films de mymènes hypernormaux, au niveau de l'image (exagération des contrastes des couleurs etc.) comme à celui de la bande-son (il suffit de penser au Digital Dolby caractérisé par une exagération systématique des effets de réverbération sonore et de l'amplitude des fréquences basses pour provoquer un effet de réel).* »⁴³⁸

Le cinéma d'action contemporain propose une réalité exacerbée, tant à l'image que par le son. Les nouvelles techniques sonores accentuent l'impact des images et, dans le pire des cas, pallient le manque d'impact de la mise en scène par une stimulation auditive excessive. L'hyperréalisme du son, comme celui des images, n'a finalement peu à voir avec la reproduction du réel mais amène pourtant le spectateur à percevoir comme vraisemblable un spectacle visiblement de l'ordre de la fiction. Notre rapport à la réalité ne se définit alors plus de façon objective mais – comme le montre le simulacre-monde de **Matrix** – par un ensemble de sensations. A partir de la fin des années quatre-vingt-dix, l'utilisation du son dans les films d'action se subjectivise au même titre que celle de l'image : lorsqu'une bombe explose près

⁴³⁷ *Idem*, p.57.

⁴³⁸ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.158.

d'un personnage, le mixage mime un violent assourdissement en montant les aigus tout en étouffant le reste des fréquences (**Il Faut sauver le soldat Ryan**, **La Chute du faucon noir**, **John Rambo...**).

La mise en images et en sons de la guerre est un bon exemple de la façon dont le simulacre sonore vraisemblable tend vers l'abstraction. Dans les films de guerre contemporains (comme dans les autres films d'action), le spectateur est assailli de toutes parts par des sons qui, s'ils appartiennent tous à un cadre référentiel (armes à feu, déplacement de véhicules, destruction matérielle...), lui parviennent avec une telle précision (permise par la multiplication des canaux sonores) qu'il ne parvient plus à les reconnaître. Plutôt que de se contenter d'un bruit d'ensemble représentant par convention une fusillade, les ingénieurs du son reproduisent désormais le bruit particulier de chaque arme et font entrer en résonance chacune de ces « signatures » sonores entre elles. Cette remarque est d'ailleurs aussi bien valable pour les différentes armes à feu des films d'action situés dans un cadre moderne que pour les armes blanches des films d'aventures historiques, les épées du **Masque de Zorro** (Martin Campbell, 1998), de **Tigre et dragon** (Ang Lee, 2000) ou de **Seven Swords** (Tsui Hark, 2004) faisant également résonner leurs tintements de façon non uniforme. La réalité guerrière est celle du chaos, de sons qui se superposent, se contredisent et finissent par former un grondement indistinct. Au cinéma, le simulacre sonore de la guerre est au contraire une juxtaposition de sons toujours clairs malgré la densité de la bande sonore, ce qui confère au spectateur l'équivalent d'une perception supra-sensorielle. Il est à la fois placé au cœur de l'action (il reçoit des stimulations sonores de tous les côtés de la salle) mais également au-dessus d'elle (il perçoit l'essence de chaque son et peut faire le « point » sonore sur un détail, par exemple le tic-tac du réveil de Peter Parker lorsqu'il se réveille après sa transformation génétique dans **Spider-Man**, bruit surmixé pour rendre compte de ses nouvelles perceptions surhumaines, ou la sonnerie de l'ascenseur avant que celui-ci n'explose à la fin de **Piège de cristal**, ou encore le « clic » qui déclenche la bombe lorsque le bus de **Speed** passe sous la vitesse limite, un bruit distinct mais furtif qui contraste avec la gigantesque déflagration qui le suit immédiatement). Cette abondance et cette précision abstraient les sons réalistes au même titre que les sons fabriqués, de la même manière que l'œil se perd dans les détails de l'image hyperréaliste. La précision de l'environnement sonore donne naissance à des sensations, participe à l'immersion du spectateur dans l'action en lui faisant entendre par exemple avec précision les différents timbres du verre brisé dans **Piège de cristal**, le son de la structure

métallique de l'immeuble qui, à la fin de **Collatéral**, se contracte dans la nuit ou celui des chairs déchiquetées par les balles dans **John Rambo** ⁴³⁹.

L'abstraction sonore, dans le film d'action contemporain, n'est pas dans le silence (c'est dans une optique abstraite qu'en 1952 John Cage faisait jouer **4'33"**, c'est-à-dire 4 minutes et 33 secondes de silence, équivalent sonore d'un monochrome blanc en peinture) mais au contraire dans cet autre effet-limite qu'est la saturation du champ sonore : une pan-audition qui sollicite l'oreille du spectateur aussi bien pour un bruit d'ensemble (une explosion) que pour un détail sonore (le cliquetis d'une arme que l'on recharge). Plongé dans ce « *bain de sons* »⁴⁴⁰, le spectateur a peu l'occasion de reposer son audition, la musique elle-même devenant omniprésente et se confondant avec le *design* sonore.

La musique de film d'action se doit d'être aussi puissante que les images spectaculaires qu'elle accompagne et, pour ce faire, elle adapte sa forme et ses outils à ces nouvelles images, technologiques et frénétiques. Brad Fiedel (**Terminator**), James Horner (**Commando**, **48 Heures**) ou Jerry Goldsmith (**Extrême Préjudice**) composent dans les années quatre-vingt des bandes originales intégralement synthétiques et pour **Aliens**, Horner emploie un orchestre auquel il adjoint des percussions à la barre à mine, outil industriel et menaçant. Dans **Rambo** et ses deux suites ou **Total Recall**, Jerry Goldsmith fait se rencontrer mélodies lyriques et synthétiseurs agressifs, modernes et monocordes. Pour le film **S.W.A.T.**, Elliot Goldenthal utilise « *le rock, la guitare électrique, la batterie et le synthétiseur comme éléments de contrepoint ou de base rythmique ou comme éléments d'orchestre* »⁴⁴¹. De façon moins ambitieuse, la musique de nombreux films d'action à partir des années quatre-vingt-dix s'aligne sur « *le style Media Ventures, avec ses orchestres synthétiques et ses épaisses percussions volontairement excitantes : Hans Zimmer, John Powell, Harry Gregson-Williams...* »⁴⁴² Ces compositeurs et leurs nombreux orchestrateurs œuvrent désormais pour la quasi-totalité des films à grand spectacle hollywoodien, aussi bien les films d'action que d'animation (John Powell pour **Shrek** [Andrew Stanton, Vicky Jensen, 2001] et ses suites) ou les films d'horreur (Steve Jablonski travaille sur les productions Platinum Dunes, compagnie fondée par Michael Bay et spécialisée dans les *remakes* : **Massacre à la tronçonneuse**

⁴³⁹ Michel Chion, **L'audio-vision. Son et image au cinéma**, Paris, Armand Colin, 1990 : « *Des productions américaines récentes comme **Piège de cristal** de John McTiernan, **Indiana Jones et la dernière croisade** de Steven Spielberg ou **Abyss** de James Cameron ont elles aussi, à la faveur de l'extravagance ludique de leurs intrigues, apporté quelque chose à ce renouvellement des sensations au cinéma : la matière – verre, feu, métal, eau, goudron – y résiste, y jaillit, y vit, y explose d'une façon infiniment variée, avec une verve où nous pouvons reconnaître l'influence tonifiante du son sur l'ensemble du langage cinématographique actuel.* » (p.131-132).

⁴⁴⁰ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.58.

⁴⁴¹ Pierre Berthomieu, **La musique de film**, *op.cit.*, p.73.

⁴⁴² *Idem*, p.23.

[Marcus Nispel, 2003], **Hitcher** [Dave Meyers, 2007]...). A l'écoute, la musique d'un Hans Zimmer reste étrangement identique qu'elle illustre un film de cape et d'épées (**Pirates des Caraïbes** et ses suites) et un péplum (**Gladiator**), un film d'action technologique (**Rock**) ou un suspense mystique (**Da Vinci Code** et **Anges et démons**, Ron Howard, 2006 et 2008). La musique du studio Media Ventures (créé par Zimmer et rebaptisé Remote Contrôle Productions en 2003) est emphatique mais non-narrative et non-rhétorique. Elle répond aux chocs visuels par des chocs sonores, des lignes rythmiques courtes qui se répètent en boucle, soutenues par des cordes graves et des percussions. Ces musiques sont omniprésentes : le rythme de **Batman Begins** et **The Dark Knight** est soutenu par un ronflement de basse régulier composé par Hans Zimmer (un second compositeur, James Newton Howard, s'est chargé des passages intimistes. Elles participent aussi du simulacre sonore en ce qu'elles ne se distinguent guère plus des bruitages, enveloppant le spectateur par une succession de stimuli brefs et intenses qui l'immergent dans l'action.

Quand bien même les films d'action s'inscrivent dans une réalité socio-politique reconnaissable, leur représentation est un simulacre audio-visuel abstrait. L'enjeu du film d'action est de mettre en tension cette abstraction avec une démarche figurative, une incarnation : le héros du film affirme son humanité et sa réalité physique en s'extrayant du simulacre. Le monde « froid » de la Matrice, peuplé d'individus en costumes trois pièces noirs, d'écrans de contrôle, et planté d'immeuble de verre, s'oppose ainsi au monde « réel », celui de la cité révolutionnaire de Zion, à la représentation plus âpre (la rouille et la saleté font leur apparition), où les pulsions humaines peuvent s'exprimer (la danse et le sexe au début de **Matrix Reloaded**).

Matrix théorise le simulacre et base visiblement sa présentation sur l'art hyperréaliste, ses surfaces et ses reflets, mais n'est en fait que l'aboutissement d'une démarche plus large de mise en abyme par le genre de sa représentation. Le simulacre et l'hyperréalisme pictural (abstraction du réel réduit à sa surface), ne sont pas simplement une forme esthétique mais également le sujet même de certains films d'action qui mettent en scène cette illusion : c'est le cas, bien avant **Matrix**, du camouflage du Prédateur et du mimétisme du T-1000 de **Terminator 2**. Dans **Predator**, l'extraterrestre se cache dans la jungle grâce à un camouflage perfectionné qui diffracte la lumière autour de lui, de façon à le rendre invisible. Seule une légère déformation est visible à la surface de la végétation à l'endroit où il se trouve. Le Prédateur produit un simulacre de la jungle, imite la réalité pour mieux la truquer et s'y fondre. La nature luxuriante est transformée en surface sur laquelle se reflète, comme avec un miroir,

une image fausse qui se donne pourtant comme actuelle. Les sens des victimes de la créature sont trompés et elles restent persuadés que c'est « *la jungle qui s'est animée* ». A la fin du film, le piège hyperréaliste qui permet au Prédateur de garder l'avantage sur les humains est dérégulé par son contact avec un authentique élément naturel (il tombe dans l'eau), ce qui l'oblige à révéler son véritable visage et permet à Dutch de le vaincre. Le T-1000 de **Terminator 2**, robot au corps chromé dont les reflets évoquent la surface d'un miroir apparaît lui aussi comme un simulacre sur pattes, capable de prendre l'apparence de tout ce qu'il touche. Ce pouvoir sera également mis en crise par le contact du robot avec un environnement physique qu'il ne parvient pas à contrôler (la chaleur de la fonderie).



Figure 392 – Predator



Figure 393 – Terminator 2



L'abstraction du simulacre est une abstraction « froide » qui réduit le monde à des surfaces et des motifs géométriques. Il faut envisager une autre forme d'abstraction de l'image des films d'action : une abstraction « chaude » où la surface de l'image cède la place à des textures et où la stylisation des formes géométriques s'efface dans le flou d'une image brute et colorée. En peinture, au début des années 1950, « *la Querelle du chaud et du froid* » pointe l'antagonisme des forces en présence qui ressortissent, selon Michel Seuphor, au « style » et au « cri ». Face à un art tout de maîtrise et de retenue, l'explosion d'une expressivité débridée fait la part belle à la touche, à la matière et à la gestualité de l'artiste. L'abstraction « chaude » opposait à l'abstraction « froide » l'attrait d'une vitalité immédiatement saisissable. »⁴⁴³ Il n'y a sans doute pas dans le cinéma contemporain de semblable querelle ouverte mais on constate de façon schématique que le cinéma des années quatre-vingt est celui des filtres de couleurs vives, celui des années quatre-vingt-dix (à partir de **Piège de cristal** en 1988) fait la part belle aux surfaces technologiques froides et aux monochromes qui trouveront leur expression la plus complète dans **Terminator 2** puis **Matrix** et ses suites, alors que les films d'action des années deux mille privilégient une

⁴⁴³ Denys Riout, *op.cit.*, p.108. La formulation « *Querelle du chaud et du froid* » est empruntée au théoricien Léon Degand.

Voir également Anna Moszynska, *op.cit.* : « Parallèlement à l'art géométrique, "abstraction froide", se développait aussi une abstraction "chaude" appelée entre autre : "abstraction lyrique", "tachisme", "art informel", "matérisme". » (p.120).

approche plus brute de l'image dont le grain, les couleurs désaturées et les mouvements désordonnés renvoient à une perception frontale et subjective du mouvement. Cette esthétique « chaude » abstrait pareillement les images, abolit la netteté du cadrage et fait bouillonner les couleurs parfois jusqu'à l'informe. La lumière devient matière : **Minority Report** se situe dans un univers technologique qui évoque **Matrix** mais est éclairé de façon très différente, avec un halo blanchâtre qui englobe les objets au lieu de faire saillir leurs contours. L'image perd en netteté, est envahie par le flou : dans les derniers films de Michael Mann (surtout depuis **Ali** en 2001) ou dans les **Jason Bourne**, le point est fait sur des portions inattendues de l'image, ce qui crée des effets de matière indiscernables et témoigne également de l'état ambigu et indécis du monde dans lequel évolue le héros. Les filtres des films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix créaient des monochromes ou coloraient une portion précise de l'image. Désormais, les couleurs bavent, libérées par l'accélération du montage et les tremblements subjectifs de la caméra. Elles se mélangent comme sur la palette d'un peintre, la texture matérielle de l'image remplaçant le lissé de sa surface. Dans **Hulk** d'Ang Lee, l'image sort même de la limite assignée de son cadre, se décompose dans des effets de morphing et de *split screen*. Elle « mute » et donne naissance à de nouvelles compositions. Le résultat est toujours une image abstraite mais différente, dont la géométrie est contredite par une expansion organique, et où le réel est réduit à un ensemble de formes mouvantes.



Figure 394 - Hulk

La distinction entre les esthétiques spectaculaires « froide » et « chaude » n'est pas qu'une question de couleurs, le bleu et le vert des films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix contre le rouge ou le jaune qui baignent les films de Tony Scott à partir de **Man On Fire**. D'ailleurs, la trilogie **Jason Bourne** et **Minority Report** s'inscrivent dans cette abstraction « chaude » car organique, tout en utilisant une palette de couleurs réduite et peu lumineuse. La différence, plus générale, se trouve dans les cadrages, le montage, le grain de l'image et sa constitution (sa matière, dans un sens presque génétique). Il s'agit donc plutôt d'opposer les panoramas géométriques des films de George Lucas ou de **Piège de cristal** à la sensation de

choc physique communiquée par le montage rapide de **Rollerball** et le grain des images de Paul Greengrass.



Figure 395 – Heat



Figure 396 - Minority Report



Figure 397 - The Dark Knight

Si nous proposons une distinction temporelle entre ces deux formes d'abstraction graphique (**Matrix** poussant l'abstraction froide dans ses limites), il ne faut pas non plus y voir un corpus strictement délimité et linéaire. Il existe des points de contact et des échanges entre les deux esthétiques, et les cinéastes choisissent chacune d'elles en fonction du film et de leur style propre. Le passage de l'abstraction froide à la chaude peut être observée dans les différences entre la mise en scène du **Mission : Impossible** de Brian De Palma et celle, dix ans plus tard, de J.J. Abrams pour **Mission : Impossible 3** qui sature les couleurs et multiplie, y compris dans les séquences sombres, les surfaces aux teintes vives. À partir de **Bad Boys 2**, Michael Bay abandonne également les filtres monochromes et les compositions planes de ses films précédents pour un rendu d'images et une photographie tout aussi soignés mais aux teintes bouillonnantes, afin de mieux rendre la luminosité de Miami et l'excentricité de sa population. À l'inverse, Christopher Nolan revient avec **The Dark Knight** à une esthétique de la surface, une représentation spectaculaire mais minimaliste.

Il s'agit là d'une évolution esthétique d'ensemble dans la seconde moitié des années deux mille, et elle dépasse le cadre du cinéma d'action. Parmi les cinéastes travaillant une esthétique « chaude », on peut citer Fernando Meirelles (**La Cité de Dieu** [2002], **The Constant Gardner** [2005], **Blindness** [2008]), Steven Soderbergh (**Traffic**, 2000), la série de films d'horreur **Saw** à partir de 2004... L'esthétique froide des années quatre-vingt-dix est, en dehors du film d'action, visible dans **Crash** de David Cronenberg (1996) ou dans la reproduction hyperréaliste de l'intérieur de la maison du *thriller* **Panic Room** de David Fincher.

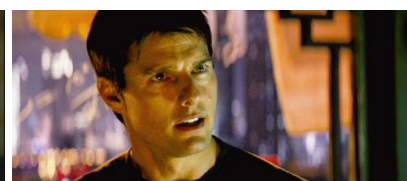


Figure 398 - Mission : Impossible 3

Les différentes formes d'abstraction à l'œuvre dans le cinéma d'action contemporain peuvent être synthétisées par une observation du style de Tony Scott, spécialiste du genre à de rares infidélités près (**Les Prédateurs**, les polars **Revenge** [1990], **True Romance** [1993] et **Le Fan** [1996]). Dès la première séquence des **Prédateurs**, le réalisateur traite l'image comme une surface (la profondeur de champ est restreinte par une grille qui occupe le premier plan) sur laquelle viennent s'inscrire des silhouettes à peine figuratives, noyées dans le clair-obscur enfumé d'une discothèque. Quittant les atmosphères ténébreuses du fantastique pour le soleil des productions Don Simpson/Jerry Bruckheimer (pour qui il réalisera **Top Gun**, **Le Flic de Beverly Hills 2** et **Jours de Tonnerre** puis **U.S.S. Alabama**, **Ennemi d'État** et **Déjà Vu**), ses images deviennent plus colorées mais il conserve le goût des plans monochromes, de la juxtaposition marquée des sources lumineuses au point d'effacer les contours de l'objet filmé (les salles de contrôle de **Top Gun**, l'intérieur du sous-marin dans **U.S.S. Alabama**) et des diverses distorsions de l'image (la pixellisation du combat final dans **Le Dernier samaritain**). Alors que **Ennemi d'État** et **Spy Game** accentuent encore cette démarche froide, **Man On Fire**, **Domino** et ses films suivants se placent du côté de l'abstraction chaude. Dans ces derniers films, la forme s'autonomise dans une approche quantitative et subjective de la vitesse et l'image devient une surface picturale, ce qui témoigne d'une démarche d'abstraction bien consciente, réalisée avec les outils du cinéma spectaculaire contemporain et associée par le réalisateur à ses premiers travaux de peintre⁴⁴⁴.



Figure 399 - Top Gun



Figure 400 - U.S.S. Alabama



Figure 401 - Rock

Pour laisser libre cours à ses expériences picturales, Tony Scott envisage l'image comme une surface plane, l'équivalent de la toile du peintre. Le générique frénétique d'**Ennemi d'État** comporte de nombreux plans sur des infrastructures urbaines filmées en plongée. La caméra est placée à la perpendiculaire de son sujet, ce qui aplanit les rues et les

⁴⁴⁴ Dans son entretien avec le cinéaste Mike Figgis, Tony Scott révèle que les tableaux qu'il peignait dans sa jeunesse étaient proches de l'Hyperréalisme. A la question : « Etiez-vous une sorte d'hyperréaliste ? », il répond : « Plus ou moins, mais pas un authentique hyperréaliste, en ce que j'aimais ce que la peinture faisait pour moi. » (notre traduction de : « Were You kind of a photo-realist ? Kind of, but not a true photo-realist, in that I liked what paint did for me. » *Op.cit.*, p.128. A notre connaissance, les toiles du réalisateur ne sont malheureusement pas visibles.

bâtiments dont on ne perçoit alors plus que le tracé géométrique (le film s'achève sur ces mêmes images qui sont en fait le point de vue d'un satellite tournant autour de la Terre).



Figure 402 - Spy Game

Le réalisateur décompose l'image en une succession de surfaces planes dont la superposition dessine la profondeur de champ. Dans **Spy Game**, la séquence où Tom Bishop (Brad Pitt) doit tirer à distance sur un général vietnamien est ainsi conçue en fonction d'un espace aplati par l'usage de longues focales, mais composé de plusieurs strates. Dans un même plan, la balance de point, le passage du flou au net d'une portion de l'image, permet d'établir une trajectoire qui relit le regard du tireur au canon de son arme. La partie de l'image restée dans le flou prend alors une dimension picturale abstraite. En contrechamp, le *sniper* immobile se « rapproche » de sa cible en changeant la focale de son objectif (qui est associé par le plan subjectif à celui de la caméra), provoquant ainsi une saute d'image, équivalent d'un raccord dans l'axe dont l'impact est accentué par l'absence de profondeur de champ. Le changement de distance focale rapproche cette technique du zoom mais sans la sensation d'un mouvement constant qui relie les espaces : ceux-ci restent hétérogènes.

A la fin de **Spy Game**, un agent anglais mène une difficile négociation avec des officiels chinois plus intéressés par la télévision (où s'ébattent les sauveteuses dévêtues du feuilleton **Alerte à Malibu**) que par l'accord. C'est en se plaçant devant l'écran de télévision que Duncan (David Hemmings) parvient à attirer l'attention de ses interlocuteurs : ceux-ci acceptent ses conditions pour retrouver au plus vite l'image de leur programme. Là encore, la mise en scène repose sur une série de surfaces superposées (l'écran de télévision, le corps de David Hemmings placé devant lui), la composition de l'image ayant moins pour but de mettre en perspective ces données que de les plaquer les unes sur les autres. Dans **L'Attaque du métro 123**, les preneurs d'otage menés par John Travolta se réunissent dans la cabine du conducteur qui est filmée comme une étroite cage de verre dont la surface fait office d'écran.



Figure 403 - Les Prédateurs



Figure 404 - Spy Game



Figure 405 - L'Attaque du métro 123

Le monde que représente Tony Scott est intégralement plat et, dans **Man on Fire** ou **Domino**, les couches d'images se superposent et se dédoublent, créant un espace-temps indistinct, les différents plans qui composent chaque image allant jusqu'à avoir des vitesses de défilement différentes. Ainsi, lorsque dans **Man on Fire** le garde du corps John Creasy réalise que la petite Pita va être enlevée, Denzel Washington reste immobile alors que le reste de l'image (la végétation stylisée par le flou derrière lui, des traces de lumière au premier plan) est dynamique, se charge de tension.

L'action n'est donc même plus le fait du personnage mais celui de la mise en scène. L'action spectaculaire n'est plus (seulement) le sujet du plan mais un principe régissant l'enchaînement de toutes les images, conséquence, on l'a vu, d'une subjectivisation de la forme (justifiée par une démarche expressionniste qui exprime l'intériorité troublée de personnages comparés dans **Domino** à « *des furets sous acide* »). Afin de peindre la tension nerveuse qui habite les protagonistes de **Man on Fire** ou **Domino**, Tony Scott travaille à une autonomisation et une extériorisation des éléments constitutifs de l'image, jusqu'aux sous-titres qui, dans ces deux films, semblent doués de vie propre et apparaissent à l'image de façon arbitraire. Ils traduisent des dialogues en langue étrangère mais viennent aussi renforcer graphiquement l'impact d'une réplique prononcée en anglais. Les mentions écrites surgissent dans des portions inattendues de l'écran, grossies pour mimer par exemple la colère du personnage qui s'exprime. Ce qui invite à considérer **Domino** comme un film d'action plutôt que comme une biographie filmée, un film criminel, ou encore une comédie noire, c'est bien la mise en scène de Tony Scott qui multiplie les signes picturaux abstraits et surtout dynamise l'enchaînement des plans, produisant un choc entre chaque image : l'action spectaculaire est autant le fait de la réalisation que celui de la diégèse.



Figure 406 - Man on Fire

Si l'on souhaite poursuivre la comparaison avec la peinture, rapprochons le dynamisme intuitif de la mise en scène de Tony Scott, producteur d'images semi-abstraites, avec l'« Action Painting » de Jackson Pollock. Chez les deux hommes, l'acte physique est à la source de la création d'images et devient le seul et unique sujet de l'œuvre : le contact du peintre avec la toile sur laquelle il projette des gouttes de peinture, celui du cinéaste avec la caméra et les lumières ainsi que la façon dont il s'empare en postproduction des images filmées pour les faire entrer en collision sur la table de montage. L'expressionisme abstrait a, chez Pollock et les artistes de son mouvement, comme chez Tony Scott, pour finalité de retranscrire les pensées et les sentiments du sujet dans des images abstraites, un débordement de formes et de couleurs. En rendant perceptible au public sa propre action créatrice (ce qui, au cinéma, s'oppose à la relative invisibilité du style classique, effacement stylistique remis en cause dans l'histoire de la peinture par les impressionnistes puis tout au long de l'art moderne), l'artiste revendique un lien direct avec la matière de son œuvre sur laquelle il agit avec un arbitraire contrôlé. Si la façon dont Pollock faisait couler la peinture sur ses toiles semble tout devoir au hasard, l'artiste affirmait qu'il n'y avait en fait rien d'accidentel dans son travail. Les expérimentations techniques de Tony Scott paraissent être tributaires d'une semblable volonté de contrôler le chaos des images⁴⁴⁵.

A partir de **Man on Fire** le réalisateur utilise rarement des filtres uniformes pour colorer ses images : l'abstraction naît de l'irruption de lumières vives sur des portions de l'image (ce qui tranche avec les monochromes utilisés pour les fictions technologiques **Ennemi d'État** et **Spy Game**). Scott multiplie les flashes lumineux qui viennent frapper directement l'objectif, éblouissant le spectateur et laissant à l'image une traînée blanche. La lumière elle-même est devenue autonome, ces flashes atteignent l'image de façon presque arbitraire. En ne lui assignant plus de contours, de place précise dans l'image, Tony Scott libère la lumière. Si la couleur du peintre est une matière (des pigments colorés disposés sur une toile), la lumière est traitée par Scott comme une sensation, une donnée immatérielle qui vient contrarier l'organisation de l'image et lui proposer de nouvelles perspectives.

La dimension expérimentale des pratiques filmiques de Scott entre en tension avec la nécessité du cinéma narratif de faire de chaque plan un progrès narratif. Le récit stagne au profit de variations picturales autour du même motif. Dans **Domino**, la jeune héroïne

⁴⁴⁵ Les formes abstraites du cinéma de Tony Scott entrent souvent en conflit avec la progression narrative mais n'abolissent pas celle-ci. Jackson Pollock, déclarait quant à lui que son travail était « *très figuratif une partie du temps, et un petit peu abstrait tout le temps* », ce qui amène à penser que « *même ses drip paintings – aux titres aussi évocateurs que **Lavender Mist** ou **Autumn Rhythm** – ne sont pas aussi abstraits qu'ils peuvent le sembler.* » (Anna Moszynska, *op.cit.*, p.159).

s'entraîne au nunchaku au bord d'une piscine : l'action simple est fragmentée en plusieurs plans successifs qui sont caractérisés chacun par diverses vitesses de défilement (plusieurs types d'accélérés qui saccadent les gestes de l'héroïne) et une colorimétrie différente (l'image est de plus en plus saturée). Il en va de même lorsque Scott filme l'accident du bus des chasseurs de prime, les tonneaux du véhicule étant alternativement montrés en accéléré et au ralenti, avec différents degrés d'irisation de l'image. L'action se répète, comme décomposée au travers de différents points : les images ne transmettent plus une impression de continuité mais sont des variations autour d'un même motif, sur le principe de la série propre à la peinture moderne. Plutôt que de filmer une même action de façon continue et unie, Tony Scott aime varier la vitesse de l'image, altérer les couleurs et le grain, allant jusqu'à changer plusieurs fois de pellicule et d'émulsion au sein d'une même scène. Pour tourner **Man on Fire**, il s'est équipé d'une ancienne caméra à manivelle, pièce de musée adaptée pour utiliser une pellicule actuelle et qui, montée sur une grue ou à bord d'un hélicoptère, permet à l'opérateur de varier au moment de la prise de vue la vitesse de défilement de la pellicule et donc de la captation de l'action, accentuant encore la discontinuité.



Figure 407 - Domino

Dans la séquence à Beyrouth de **Spy Game**, la présentation du cheik terroriste surveillé par les agents de la C.I.A. se fait par une juxtaposition de sources visuelles graphiquement distinctes (image vidéo aux couleurs plus ou moins saturées selon les plans, noir et blanc très net à la qualité photographique, noir et blanc plus sombre et granuleux renvoyant à des images d'archive en pellicule super 8 ou 16mm) : l'action est diffractée par le montage, ce qui permet cette fois-ci de faire progresser le récit tout en proposant une forme spécifique pour exprimer la complexité de la situation stratégique. Analysant les évolutions de la texture des images dans le cinéma des années quatre-vingt-dix, Michel Chion constatait que « le cinéma narratif reste assujéti à l'obligation d'unifier l'image »⁴⁴⁶. Quand bien même, dans **Gladiator** de Ridley Scott, chaque image combine des techniques très variées de prise de vue et d'effets spéciaux, « l'image finale doit [...] lisser la disparité de ses techniques. Au

⁴⁴⁶ Michel Chion, « Image, rendu et texture », *op.cit.*, p.72.

moins chaque image prise isolément – puisque, par ailleurs, le film de Scott varie l'aspect visuel d'une séquence à l'autre »⁴⁴⁷. Selon Michel Chion, « Un nouveau pas sera franchi, une nouvelle dimension atteinte quand on admettra plus facilement, et sans obligation d'un postulat narratif science-fictionnesque (comme dans *Matrix* ou *Pleasantville*), la disparité figurative et texturale à l'intérieur de l'image elle-même »⁴⁴⁸. Quelques années plus tard, c'est justement cet aboutissement que constitue le cinéma de Tony Scott.



Figure 408 - Spy Game

Tony Scott hybride les images comme d'autres *samplent* et remixent de la musique. Dans *Man on Fire*, lorsque Creasy tente de se suicider, quelques notes de guitare sont interrompues par le rythme syncopé et les sonorités agressives d'un morceau de rock qui se fonde finalement dans une douce mélodie au piano : la juxtaposition des sources musicales reflète les tourments intérieurs du personnage. *Domino* s'ouvre sur la voix du personnage principal déformée par un effet de réverbération alors qu'elle répète sa devise (« *Face tu vis, pile tu meurs* ») puis, lorsqu'elle se présente, la phrase « *Mon nom est Domino Harvey* » est répétée à deux reprises, comme si la bande sonore faisait du surplace, à la façon d'un disque vinyle rayé. Au début de *Déjà Vu*, cet effet de « scratch » est appliqué aux images elles-mêmes puisque, afin d'illustrer le trouble de la perception qui donne son titre au film, les logos des producteurs sont répétés à deux reprises chacun, comme à cause d'une saute de la pellicule.

Le cinéma de Tony Scott apparaît comme la synthèse des différentes formes d'abstraction picturales à l'œuvre dans le film d'action. ses derniers films ont pour lui été l'occasion de fusionner l'esthétique de la surface et les monochromes de l'abstraction froide avec la déferlante brute de teintes chaudes qui évoluent librement dans l'image. Selon le réalisateur, le style de *Man on Fire* est « *entre le documentaire et l'opéra* »⁴⁴⁹, c'est-à-dire entre un goût du détail hyperréaliste (abstraction froide) et un excès pictural, subjectif et coloré, associé à l'abstraction chaude.

⁴⁴⁷ *Ibidem.*

⁴⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁴⁹ Commentaire audio de *Man on Fire*.

L'abstraction chaude, matérialiste, produit chez Tony Scott et d'autres cinéastes actuels des images bouillonnantes, à la limite de l'informe qui marquent un nouveau pas dans l'esthétique du spectaculaire contemporain. L'exécution de l'action, la pensée qui la détermine et les images qui l'illustrent atteignent, par exemple dans la trilogie **Jason Bourne**, un niveau de rapidité et de complexité tel qu'elles désarçonnent un spectateur habitué à des narrations plus linéaires. Il faut peut-être voir dans cette évolution une illustration de la règle proposée par Thomas Schatz dans **Hollywood Genres : formulas, filmmaking and the studio system**⁴⁵⁰ selon laquelle tous les genres progressent de la transparence à l'opacité. L'histoire du cinéma de genre serait ainsi partagée entre plusieurs styles, partant d'une évidence « classique » dans les images et les récits pour aboutir à une ambiguïté grandissante des personnages et des intrigues, alors que la mise en images se verrait gagnée par une démarche formaliste qui finit par obscurcir la perception des enjeux et la représentation elle-même⁴⁵¹. Le western passe de John Ford à Sam Peckinpah ou Monte Hellman et le film policier du **Grand sommeil** (Howard Hawks, 1946), où une solution à l'enquête se faisait finalement jour, à **Zodiac** (David Fincher, 2007) où l'identité du tueur restera définitivement dans les limbes de l'Histoire. Pour le film d'action, la fin des années quatre-vingt-dix (avec **Ennemi d'État** et **Matrix**) et les années deux mille seraient celles d'une plus grande complexité narrative et d'images aux caractéristiques abstraites accentuées.

Si elle gagne en importance avec les évolutions esthétiques récentes, la propension du cinéma d'action contemporain à produire des images abstraites est centrale à son esthétique mais reste localisée. Les images physiques du cinéma sont conceptualisées *a priori* et, même lorsqu'elles restent figuratives, sont soumises à des principes géométriques et physiques qui trouvent leur origine dans des calculs et des schémas. Cette structure abstraite de l'image figurative est résumée par Robert Bresson, réalisateur pourtant on ne peut plus éloigné du film d'action spectaculaire : « *Vois ton film comme une combinaison de lignes et de volumes en mouvement en dehors de ce qu'il figure et signifie* »⁴⁵². Au-delà de la valeur figurative ou non-figurative des images spectaculaires, se pose la question de leur dimension conceptuelle, de la façon dont elles apparaissent comme la mise en actes et en fiction d'idées abstraites.

⁴⁵⁰ Cité par Raphaëlle Moine, **Les genres du cinéma**, *op.cit.*, p.117.

⁴⁵¹ Dans son ouvrage sur la comédie musicale hollywoodienne, Rick Altman avance de façon semblable que chaque genre cinématographique passerait durant son existence par six stades : expérimental, classique, baroque ou maniériste, parodie, contestation, critique (*op.cit.*, p.134).

⁴⁵² Robert Bresson, **Notes sur le cinématographe**, Paris, Éditions Gallimard, 1975, réédition Folio 1995, p.90.

3. Un art concret

Les images du cinéma d'action contemporain existent à un double niveau, sont lisibles selon un axe narratif, figuratif et concret, tout en intégrant une dimension abstraite, conceptuelle et peu figurative. Les deux aspects sont perçus en même temps par le spectateur, fusionnent pour donner naissance à une « abstraction figurative ». Les séquences d'action reposent sur un semblable balancement puisque, de façon conceptuelle, elles se fondent sur des principes intellectuels, pour ne pas dire scientifiques, issus des mathématiques, de la géométrie ou de la physique, tout en ayant pour finalité d'exprimer une relation au monde matériel. Il s'agit de réaliser un épuisement physique du concret par un biais conceptuel, d'appliquer une forme de pensée abstraite (qui est, parfois, celle du personnage et, toujours, celle du metteur en scène comme concepteur de la scène d'action) à un environnement matériel qui permet au concept de s'incarner. La représentation physique est conditionnée par des calculs et des lois « scientifiques ». La scène d'action est en quelque sorte l'incarnation concrète, sensible, d'une Idée, de données abstraites. Les images obtenues sont en partie figuratives mais s'inscrivent dans un mode de représentation conceptuel de nature géométrique.

La scène d'action apparaît reposer sur des principes physiques simples (dont le premier est le couple action/réaction), mis en fiction de façon hyperbolique et improbable. La complexité spectaculaire et l'audace du résultat ne doivent pas masquer la « simplicité » des principes qui sous-tendent toutes les scènes d'action : un coup de poing ou de feu est suivi de sa riposte (la loi du Talion est réduite à une réaction physique, presque un réflexe), la relation d'un corps à l'espace varie en fonction de sa vitesse, les corps chutent lorsqu'ils sont soumis au vide et à la gravité et, à l'inverse, une explosion cause leur projection à travers l'espace, etc. C'est à partir de ces observations physiques que s'inventent les scènes d'action : elles sont des créations immanentes, représentations figurées des lois qui régissent notre monde.

Toute scène d'action a valeur d'expérience (ce qui participe de sa dimension conceptuelle) : on y teste les limites de la réalité, la résistance des choses (corps humains, objets, infrastructures...) soumises à des tensions d'une violence hors-normes. Le monde est tiraillé entre ordre et chaos, à l'image de l'immeuble de **Piège de cristal**, symbole de la maîtrise de l'homme civilisé sur son environnement, devenant à la fin du film une jungle archaïque et incontrôlable.



Figure 409 - L'Epreuve de force

Deux scènes de **L'Epreuve de force** reposent, de façon presque autonome, sur l'enregistrement en temps réel d'une destruction : une maison puis un bus sont criblés de balles et finissent par s'affaisser dans un amas de béton, de métal, de verre et de plastique. Il ne s'agit pas de la rapidité d'une explosion mais de la progressive implosion du bâtiment et du véhicule, rongés comme un gruyère par des centaines d'impacts de balles.

Dans **Terminator 2**, c'est un corps humain qui subit le même traitement : le T-800 se fait tirer dessus par les policiers massés dans l'entrée de l'immeuble Cyberdine et on voit le visage de Schwarzenegger partir en lambeaux, révélant son armature métallique. Ces séquences (ainsi que les autres scènes de destruction intensive du cinéma d'action contemporain, par exemple celles déjà citées de la déforestation dans **Predator** ou de la destruction des voitures de police dans **Terminator 2**) reposent sur un principe conceptuel : il s'agit de procéder à une destruction organisée du contrechamp. Le tireur est placé face au décor et il ne quitte pas sa place tant qu'il y a encore face à lui quelque chose à détruire. Suivant la logique du duel, le contrechamp du héros contient toujours une menace qui doit être neutralisée. L'enchaînement des plans repose sur le principe de l'épuisement physique du décor : ce n'est que lorsque le contrechamp du héros est vidé de toute présence, réduit à l'état de ruine, que l'on peut passer au plan suivant. Ces séquences de destruction ont l'allure d'un défouloir maniériste mais apparaissent également comme un test de résistance de la matière (chaque élément du décor est isolé par un gros plan qui montre sa destruction), une façon de démontrer qu'au cinéma, les choses ne durent que le temps de la scène d'action, avant de se transformer en poussière.



Figure 410 - L'Epreuve de force



Figure 411 – Predator

L'action caractérise le rapport de l'Homme au monde et les scènes d'action sont le moyen d'interroger ses limites. Il y a dans le cinéma d'action la certitude de la nature physique du monde (l'obsession de la souffrance physique et de l'épuisement qui parcourt le genre témoigne des limites du corps humain en lutte avec le réel) mais également l'envie enfantine de tester cette résistance, de voir jusqu'où elle peut être poussée trop loin.

Il s'agit de découvrir *tous* les possibles inédits d'un univers que l'on croyait bel et bien fini. Qui eût cru que l'on pouvait sauter dans le vide poursuivi par des flammes, accroché à un tuyau d'incendie, passer à travers une vitre et survivre à cette cabriolet (**Piège de cristal**) ? Il suffisait d'essayer, tout comme de faire sauter un bus bondé au-dessus d'un gouffre (**Speed**) ou de bondir de toits en toits (**Matrix**). Filmer une chute dans le vide, c'est faire l'expérience de la gravité et de son influence sur les corps, irrésistiblement attirés vers le bas, comme au début de **L'Arme Fatale** (lorsqu'une jeune droguée tombe du haut d'un gratte-ciel) ou la fin de **Piège de cristal**. Dans **Police Fédérale Los Angeles**, Chance (William Petersen) saute à l'élastique du haut d'un pont et les héros futuristes du **Star Trek** de J.J. Abrams plongent depuis l'espace jusque l'atmosphère d'une planète en contrebas.



Figure 412 - L'Arme fatale



Figure 413 - Speed

Dans le film d'animation **Les Indestructibles**, la séquence où le jeune super-héros Flèche (qui est doté d'une rapidité inouïe) est poursuivi dans la jungle par les hommes de main du méchant Syndrome repose elle aussi sur une mise en expérience du réel et de ses limites. Face au danger, le garçon peut pour la première fois pousser au maximum de leur vitesse des pouvoirs que ses parents l'avaient jusqu'alors obligé à brider : la première expérience qu'offre l'action aux héros des films spectaculaires, c'est celle de leurs propres capacités. C'est ensuite la relation de ce corps hors-normes avec le monde qui l'entoure qui est mis en scène et en expérience. La vitesse de Flèche modifie la représentation du monde :

dans les longs travellings qui suivent ou précèdent le personnage, la jungle autour de lui est réduite à des traits de couleur et de lumière, sur le modèle de la forêt d'Endor lors de la poursuite en moto du **Retour du Jedi**. Elle en altère surtout la matérialité : la vitesse de Flèche est telle que sous ses pieds, la surface liquide d'un lac semble se solidifier et lui permet de continuer à courir comme sur la terre ferme (comme dans toute expérience, le jeune garçon teste aussi une limite négative puisqu'en ralentissant, l'eau retrouve sa consistance normale et il s'y enfonce). En revanche, lorsque Flèche tombe dans le vide, ses pouvoirs ne peuvent rien pour lui. La séquence spectaculaire est donc structurée par un certain nombre de données physiques : la relation de la vitesse à un espace, la résistance de l'eau, de l'air, mais aussi du bois et de la pierre (les soucoupes-scies circulaires des poursuivants peuvent couper les arbres en travers de leur route mais s'écrasent sur les parois rocheuses). Selon le principe traditionnel de gestion de l'espace dans les séquences de poursuite du cinéma d'action, Brad Bird oppose ici la rigidité des poursuivants (qui sont définis par la ligne droite, un mouvement géométrique de dévastation des obstacles) à la souplesse du poursuivi qui s'adapte au monde qui l'entoure, contourne les arbres, s'accroche aux lianes et doit sa survie à sa façon de faire corps avec l'environnement sauvage au lieu de le soumettre.

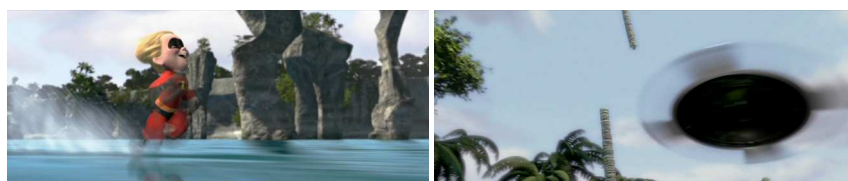


Figure 414 - Les Indestructibles

A la différence des espaces complexes des circuits urbains, les poursuites automobiles des **Mad Max** se déroulent sur des lignes droites infinies à travers le désert, ce qui fait d'elles de purs exercices de vitesse et d'endurance. Les corps sont également poussés dans leurs derniers retranchements et la scène d'action devient « *l'expérience immédiate et sans concept de l'explosion, du mouvement, de la course* »⁴⁵³. Lorsqu'Ethan Hunt monte sur le toit de l'Eurostar à la fin de **Mission : Impossible**, les traits de son visage sont déformés par le souffle et la vitesse du train. Sa peau se tend et se tord comme celle de l'Agent Smith qui, à la fin de **Matrix Revolutions**, reçoit un coup de poing dans un long ralenti qui permet de contempler les conséquences de l'impact sur son visage. A la fin de **Profession profiler** de Renny Harlin (2004), deux personnages se tirent dessus sous l'eau et tentent de rester immergés le plus longtemps, manquant de s'asphyxier pour éviter les balles. Dans **Haute**

⁴⁵³ Pierre Berthomieu, **Le cinéma hollywoodien, Le temps du renouveau**, op. cit., p.54.

sécurité (John Flynn, 1989), Frank Leone (Sylvester Stallone) participe à un match de football qui dégénère en bataille rangée : la mise en scène met l'accent sur l'épuisement des joueurs et la violence de la mêlée, le choc des corps entre est renforcé par leur rencontre avec un environnement physique hostile (la partie se déroule sur un terrain boueux et glissant). Sylvester Stallone et Tom Cruise font de l'alpinisme sans équipement dans **Cliffhanger** et **Mission : Impossible 2**, les muscles saillants au contact de la roche. Le combat au couteau qui achève **Traqué** de William Friedkin repose sur la précision des coups que se donnent les deux adversaires, enregistre leur épuisement grandissant et la dégradation de leurs chairs lacérées.



Figure 415 - Mission : Impossible



Figure 416 - Matrix Revolutions



Figure 417 - Traqué

Dans **Los Angeles 2013**, Snake Plissken, à bout de souffle, participe à un jeu de basket contre la montre, alors qu'à la fin de **Mission : Impossible 3**, J.J. Abrams enregistre en temps réel et sans coupure, en un long travelling latéral, la course effrénée de Tom Cruise-Ethan Hunt dans une rue de Shanghai. Les films de Michael Mann font régulièrement place à de longues séquences mettant en valeur l'effort physique, magnifié par l'usage du ralenti qui permet de capter le roulement des muscles sous la peau et l'influx nerveux produit par l'effort : les entraînements du coureur de **Comme un homme libre** (1979), les courses à travers la forêt et dans la montagne de Hawkeye (Daniel Day Lewis) dans **Le Dernier des Mohicans** (1992), les combats de boxe et les courses à travers les villes américaines et africaines d'**Ali**... Dans le diptyque **Pitch Black/Les Chroniques de Riddick** de David Twohy, le personnage de Riddick (Vin Diesel) est d'abord défini par sa capacité à courir, à se mouvoir tel un félin sur de longues distances, traversant au pas de course des planètes entières.



Figure 418 - Le Dernier des Mohicans



Figure 419 - Pitch Black



Figure 420 - Mission : Impossible 3

Durant la poursuite à pieds de **Point Break**, Kathryn Bigelow privilégie les plans longs et mobiles, afin de rendre compte de l'implication physique des comédiens dans la séquence d'action, et montre Keanu Reeves abandonner la course, à bout de souffle, incapable de faire un pas de plus. Tout au long du film, les acteurs sont filmés réalisant les mêmes exploits physiques que leurs personnages (surf, chute libre...) sans trucage visible. Lors du dernier saut en parachute de Bodhi, l'acteur Patrick Swayze, accoudé à la porte ouverte d'un avion, récite son dialogue et se jette en arrière. La caméra se rapproche alors et effectue un panoramique vers le bas pour attester – selon le principe du « montage interdit » défini par André Bazin – que la séquence a bien été tournée à bord d'un avion en vol et que l'acteur s'est effectivement lancé dans le vide. Malgré les doublures et les effets spéciaux, le tournage d'un film d'action reste une expérience éprouvante pour un acteur qui doit mettre ses émotions mais aussi son corps tout entier au service du film : Ed Harris et Mary Elizabeth Mastrantonio racontent qu'ils faillirent se noyer durant le tournage des séquences sous-marines d'**Abyss**⁴⁵⁴.



Figure 421 - Point Break

L'un des principaux enjeux d'**Avatar** de James Cameron est la représentation des sensations physiques, éprouvées par le personnage et communiquées au spectateur. C'est par ses sens que Jake Sully (Sam Worthington) jouit de son corps extraterrestre. Lorsqu'il s'échappe en courant du laboratoire, ses pieds foulent le sol au ralenti et font rebondir les graviers (ce qui rend son déplacement presque palpable), avant qu'il ne morde à pleines dents dans un fruit juteux que lui lance le docteur Augustine (Sigourney Weaver). Le personnage repousse d'emblée les limites de son corps, teste la matérialité de son environnement : lorsqu'il explore la planète Pandora, Sully touche à tout comme un enfant, tape sur les plantes et déclenche des réactions inattendues de l'écosystème. Cameron ne se contente pas de filmer des personnages éprouvant des sensations fortes (ils plongent dans le vide accrochés à une créature volante), sa mise en scène transmet l'équivalent visuel de ces sensations au spectateur, des plus simples (la matière des gouttes d'eau qui tombent sur les plantes) aux plus

⁴⁵⁴ Voir le making-off présent sur le DVD du film : **Sous pression – les coulisses du tournage d'Abyss**, Ed W. Marsh, 1993.

extrêmes (le premier plan du film, un travelling aérien au-dessus de la forêt, provoque une impression de vertige). Lors des séquences dans la forêt, la caméra est souvent située au ras du sol : la végétation envahit alors le cadre, les brins d'herbe au premier plan invitant l'œil du spectateur à prendre part au décor. Lorsque la caméra est placée sur la cime des arbres, cadrant en plongée des personnages rendus minuscules à l'échelle d'une nature foisonnante, cela produit au contraire une sensation de vertige, accentuée par la projection en relief qui développe notre perception de la profondeur⁴⁵⁵. La 3D communique à l'œil des sensations corporelles : l'immobilité du spectateur et son absence de relation physique au monde projeté sur l'écran sont compensées par le gain de réalité de l'image, ou plus précisément par l'importante somme d'informations supplémentaires transmise à l'œil qui explore alors le cadre de façon presque tactile. Peuple hautement sensitif et vivant en harmonie avec la nature, les Na'vis peuvent connecter leur corps à la planète Pandora et entrer en contact spirituel avec la divinité Eywa : l'attention portée aux sensations prend alors une valeur métaphysique.



Figure 422 - Avatar

Il en est de la réalité dans le cinéma spectaculaire contemporain comme du programme de la Matrice tel que le présente Morpheus dans le dojo de **Matrix** : « *Elle a ses règles, comme la gravité. Mais ces lois ne sont pas différentes de celles de n'importe quel autre système. Il y en a certaines que l'on peut enfreindre, d'autres que l'on peut violer* ». La scène d'action est justement le moment de cette mise sous tension des limites et des règles, dans une tentative constante pour réinventer le monde, la place que l'homme y occupe, et leur représentation.

L'action permet de transcender les limites physiques du monde. Dès **Intolérance** de Griffith, c'est l'énergie cinétique déployée par la série de sauvetages de dernière minute qui enclenche un voyage à travers l'espace et le temps : la trajectoire d'un train dans l'Amérique des années vingt raccorde avec celle d'un char babylonien, plusieurs siècles avant notre ère,

⁴⁵⁵ Dans son format original Imax 1,48 :1, l'image d'**Avatar** est presque aussi haute que large, contrairement à l'horizontalité du format Scope utilisé pour la diffusion dans les salles traditionnelles. Le format carré renforce encore la verticalité de ces compositions.

créant entre eux une continuité artificielle. Tony Scott prolongera cette démarche en filmant dans **Déjà Vu** une poursuite entre deux voitures, l'une au présent chassant l'image au passé de l'autre. A la fin du film de Griffith, le mouvement de la poursuite en constante accélération au travers des montages alternés et parallèles, abolit le temps et l'espace historique profanes au profit d'une réalité supérieure, vision d'un Paradis terrestre d'inspiration chrétienne : la mise en valeur de l'action, des corps mobiles, ouvre sur un miracle au sens mystique du terme.

La vitesse, au contact de l'image spectaculaire, transforme celle-ci en un ensemble de signes non-figuratifs. Elle est aussi un moyen de s'abstraire du réel, de transcender l'expérience empirique du monde matériel. Dans un épisode des **Animatrix**⁴⁵⁶ (**Record du monde**, réalisé par Takeshi Koike sur un scénario de Yoshiaki Kawajiri, 2003), un champion de course à pied, obsédé par l'idée de battre un record de vitesse, parvenait à fissurer, par la puissance de son corps et la vitesse inouïe de son action, le voile de la Matrice, cette prison qui enveloppe ses sens. La fable a une signification spirituelle (dans la course, le personnage abandonne peu à peu son corps – la vitesse fait exploser ses muscles mais il continue à courir malgré la souffrance – pour atteindre une réalité supérieure) qui dote l'action physique d'une finalité proprement métaphysique.



Figure 423 - Record du monde

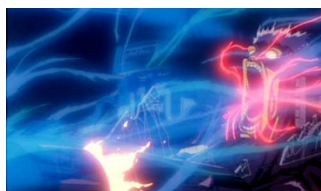


Figure 424 - L'Homme qui court



Figure 425 - Speed Racer

Autre court-métrage d'animation japonaise, **L'Homme qui court** (réalisé par Yoshiaki Kawajiri au sein de l'anthologie **Manie Manie, les histoires du labyrinthe**, co-réalisée en 1987 avec Rintaro et Katsuhiro Otomo) est le modèle évident de **Record du monde**. Les deux films partagent une narration non-linéaire organisée autour d'un exploit sportif et arrivent à la même conclusion : lancé à vive allure sur une piste de course futuriste, un pilote automobile dépasse son record de vitesse, fusionne avec son véhicule et, alors que son corps est déclaré en état de mort clinique, continue à rouler, entouré de fantômes des. La

⁴⁵⁶ **Animatrix** est une série de court-métrages d'animation complétant la trilogie des frères Wachowski. Réalisés par plusieurs grands noms de l'animation japonaise (Yoshiaki Kawajiri, Shinichiro Watanabe, Koji Morimoto...) et américaine (Peter Chung, le studio Square), et en partie écrits par les Wachowski, ces films ont été édités directement en DVD, au moment de la sortie de **Matrix Reloaded**.

puissance de l'action a libéré le personnage des contraintes du réel. L'énergie produite par le mouvement spectaculaire lui donne accès à une autre dimension, en un prolongement inattendu des expérimentations cinétiques de Griffiths sur **Intolérance**. Dernière variation sur le même motif, pour boucler la boucle entre Kawajiri et les frères Wachowski, la séquence d'ouverture déjà évoquée de **Speed Racer** retrouve le monde des voitures futuristes de **L'Homme qui court** et se compose à nouveau d'une succession de fragments temporels articulés autour d'une course durant laquelle le pilote principal finit par s'abstraire de l'espace et du temps pour courir contre un spectre (son frère Rex Racer). La rencontre des véhicules est alors filmée à l'identique dans les deux films⁴⁵⁷.

Clivée en deux mondes, l'un réel et l'autre artificiel qui masque l'accès au Savoir, la fiction de **Matrix** est métaphysique. Cette dimension se communique aux séquences d'action. De façon explicite, les personnages ne sont pas soumis aux contraintes du réel physique dont ils peuvent renverser la structure (Néo vole, Trinity marche sur les murs, violant explicitement la loi de la gravité) et altérer le déroulement : lorsqu'on lui tire dessus, Néo ralentit le cours du temps pour éviter les balles. **Matrix**, en tant que film d'action explicitement métaphysique, est à la fois un aboutissement thématique pour un genre qui n'a cessé de contredire la réalité, tout en constituant une exception puisque la majorité des films d'action n'abordent pas frontalement ces questionnements abstraits.

Le cinéma d'action contemporain propose des images concrètes, référentielles, qui tendent à l'abstraction mais ne l'atteignent que rarement de façon complète. De même, la mise sous tension du monde physique que réalise la séquence d'action tend à certaines occasions vers l'expérience métaphysique, par exemple chez John Woo qui emploie le ralenti, la surimpression et le fondu-enchaîné pour donner l'impression que ses personnages évoluent par moment dans d'autres dimensions, en rupture avec le monde matériel. Plus qu'un rejet des lois de la physique au profit d'un au-delà métaphysique des perceptions et des actions humaines, le film d'action invite surtout à un jeu avec la matière du réel : celle-ci est temporairement pliée mais ne rompt que rarement. Au même titre que le burlesque et la plupart des *musicals* (où les séquences de ballet oniriques marquent un dépassement de la réalité), les films d'action restent dans le monde physique mais lui imposent un traitement

⁴⁵⁷ Une voiture est également utilisée pour voyager dans le temps dans la série des **Retours vers le futur** (Robert Zemeckis, 1985, 1989 et 1990). Le véhicule doit atteindre la vitesse élevée de 90 *miles* à l'heure. Lorsque l'énergie atomique manque au scientifique pour propulser la voiture, il fait appel à la puissance cosmique de la foudre.

A la fin du film de Richard Donner, Superman vole autour de la Terre dans le sens contraire de sa rotation afin

excessif, illustrant l'impossible avec les moyens même du réel. Flèche arrive dans **Les Indestructibles** au point de torsion du monde physique (qu'il ne dépasse pas) et éprouve une euphorie du mouvement et de la vitesse que le cinéma d'action essaie toujours de communiquer à ses spectateurs. Cette euphorie est partagée par exemple par Johnnie Utah qui devient « accro » aux sports extrêmes au contact des criminels de **Point Break**. Dans le film d'Ang Lee, Hulk bondit au-dessus du désert, se laisse griser par la vitesse et la hauteur de ses sauts qui lui donnent l'impression de voler⁴⁵⁸. Dans **Speed**, Jack Traven et Annie connaissent une semblable émotion lorsqu'ils s'éjectent du bus juste avant son explosion, dans un moment comme suspendu.



Figure 426 – Hulk



Figure 427 - Tigre et dragon

Dans ces exemple comme dans la très grande majorité des films d'action, l'improbable, le supra-physique prend sa source dans une réalité physique que le film met en expérience. Dans **Hypertension** et sa suite, l'absurdité outrancière des séquences d'action repose sur un principe physique explicite : celui de la rétention et de la dépense d'énergie qui amène à considérer le personnage de Chev Chelios comme une pile (littéralement dans le second opus où son cœur a été remplacé par une batterie) qui doit régulièrement être « rechargée ». Dans les **Die Hard**, les déplacements du personnage se font toujours en relation avec un quadrillage géométrique, structure conceptuelle qui organise tout le film. La séquence d'action est le résultat de deux aspirations qui se rencontrent dans ce que nous avons proposé d'appeler une « abstraction figurative » ou une « abstraction concrète » : d'une part une démarche conceptuelle qui structure l'action en fonction de lois scientifiques abstraites issues de la physique ou de la géométrie ; de l'autre un goût de l'excès spectaculaire qui applique de façon inédite ces principes à un réel constamment mis sous pression. Les données abstraites sont incarnées de façon inattendue et la jubilation sensorielle qui se dégage de ce

de faire reculer le temps.

⁴⁵⁸ C'est ce qui relie le super-héros de bande dessinée, figure typiquement américaine, aux chevaliers volants de la culture chinoise mis en scène par Ang Lee dans son film précédent, **Tigre et dragon** : une ivresse des hauteurs, la sérénité ressentie par le flottement aérien. La séquence de fin de **Tigre et dragon** où l'héroïne se jette dans le vide et semble en suspension dans les airs rime avec le moment où Hulk, accroché au cockpit d'un avion, monte jusque dans la stratosphère avant de retomber vers la Terre.

processus apparaît comme le meilleur moyen de communiquer au spectateur les enjeux conceptuels qui infusent la scène.

Il s'agit, pour reprendre l'expression d'un personnage dans **Le Rideau déchiré** d'Hitchcock, de « *concilier la logique mathématique avec l'illogisme romantique* ». Ce principe – qui est évidemment aussi celui du *thriller* hitchcockien dans sa façon de faire basculer le quotidien dans l'angoisse et le spectaculaire – définit le film d'action comme abstraction figurative. Les séquences d'action reposent sur la mise en expérience de principes scientifiques abstraits (« *logique mathématique* ») mais appliqués à des situations délirantes (« *illogisme romantique* ») qui permettent de les incarner et de les actualiser, en renouvelant leur application. Les exemples de scènes d'action qui vont suivre témoignent de cette double dimension, à la fois conceptuelle (l'épuisement logique, *a priori*, des possibilités physiques du monde) et empirique (l'illogisme fictionnel des conditions de la débauche spectaculaire). Il faut rapprocher cette proposition d'Hitchcock des propos du peintre Jean Arp qui dénonçait le manque d'imagination, la rigueur froide de l'abstraction géométrique, convaincu que « *c'est un art incomplet que celui qui privilégie l'intellect au détriment des sens* »⁴⁵⁹. L'abstraction figurative réalise l'équilibre entre les deux approches, l'abstraction intellectuelle étant couplée avec la stimulation des sens, des affects et de l'imaginaire du spectateur.



Figure 428 - Matrix Reloaded



Figure 429 – Volte/Face

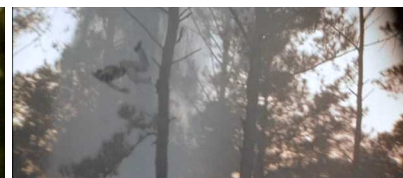


Figure 430 - Une journée en enfer

Lorsque, dans la scène du *Burly Brawl* de **Matrix Reloaded**, Néo affronte des centaines de clones de l'Agent Smith, ou que, à la fin de **I, Robot** Will Smith mitraille une semblable masse de robots construits en série, on assiste à une distinction mathématique entre l'un et le multiple (plus tôt dans **I, Robot** une scène de suspense reposait sur l'identification d'un robot au milieu du groupe de ses congénères – autant dire d'une aiguille dans une meule de foin). Le principe logique est transformé en fiction spectaculaire, ou plus précisément est exprimé au travers d'elle, sur le mode de l'action spectaculaire. Il en va de même pour des principes physiques : dans **60 secondes chrono** de Dominic Sena, une boule de démolition

⁴⁵⁹ Cité par Anna Moszynska, *op.cit.*, p.113.

reliée à une grue devient un pendule géant qui se balance de façon métronométrique et vient heurter les voitures qui poursuivent Nicolas Cage (lui se glisse entre deux balancements). Dans **Volte/Face**, Castor Troy est piégé par une soufflerie d'air chaud qui met soudainement son corps en suspension⁴⁶⁰ et, dans **Une journée en enfer**, John McClane est éjecté d'un *pipe-line* par la pression de l'eau qui envahit les conduites. A la fin de **Poursuite**, le savant incarné par Keanu Reeves utilise la puissance d'une bonbonne d'air comprimé pour déplacer un bloc de béton qui scelle la sortie de sa prison, mettant ainsi en pratique une connaissance théorique sur la résistance de l'air au gaz. Dans **60 secondes chrono**, une autre bonbonne de gaz traverse un port tout en détruisant décor et véhicules. La mort du méchant de **Commando** est l'occasion d'une saillie humoristique reposant sur un principe physique : son corps est transpercé par un tuyau, empalé sur la conduite de gaz derrière lui. L'adjonction de ce tuyau mortel à la conduite crée une dérivation au système et le gaz sort désormais par la poitrine du méchant (métaphorisant le « dernier souffle de vie » qui s'échappe de son corps). Schwarzenegger résume la situation en lançant au mourant : « *décompresse Bennett* » (« *let off some steam Bennett* », c'est-à-dire, littéralement : évacue la vapeur). Dans une scène déjà évoquée de **True Lies** où Harry Tasker nage sous l'eau alors que les flammes d'une explosion lèchent la surface, James Cameron met en scène le principe physique d'incompatibilité du feu et de l'eau, qui, comme l'huile et l'eau, s'excluent mutuellement : la chaleur reste à la surface et le héros étant protégé par l'humidité de l'eau.



Figure 431 - 60 secondes chrono

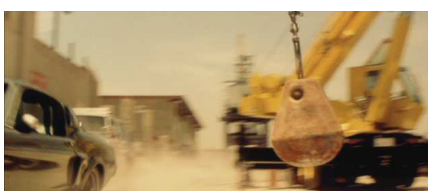


Figure 432 - Commando

Adaptés aux exigences de la fiction, ces principes physiques deviennent les caractéristiques de combattants qui utilisent leurs pouvoirs dans des scènes d'action. Dans **Matrix Reloaded**, les deux jumeaux albinos à la solde du Mérovingien sont alternativement solides et immatériels : solides lorsqu'ils attaquent nos héros mais immatériels (transparents) lorsque ceux-ci les frappent en retour. Les combats sont rythmés par les changements d'état physique (au sens scientifique de l'expression) des jumeaux, ce qui fait d'eux des ennemis indestructibles, les coups qui leurs sont portés ne touchant jamais vraiment leur cible. Ce

⁴⁶⁰ Dans le film hongkongais de et avec Jackie Chan **Opération Condor** (1991), la séquence finale se déroule à

changement de matière favorise également leurs déplacements puisque, pour monter dans une voiture, il leur suffit de se dématérialiser avant de reprendre forme au volant du véhicule. C'est de la même façon que Diablo (Alan Cumming) – le mutant capable de se téléporter – pénètre dans le Bureau Ovalé dans la première séquence d'**X-Men 2** (Bryan Singer, 2003) : laissant derrière lui un nuage de fumée, Diablo est alternativement physiquement présent dans le cadre (pour frapper les gardes du corps du Président) et absent (pour éviter les coups, les balles et passer au travers des cloisons), susceptible de jaillir dans l'image à chaque instant. Le T-1000 de **Terminator 2** est lui alternativement solide et liquide et, à nouveau, les deux états de la matière sont propices à l'invention de séquences d'action : le T-1000 frappe ses adversaires avec ses membres métalliques mais, lorsque c'est sur lui que l'on tire, les balles s'enfoncent dans son corps comme dans de l'eau (il en va de même pour l'homme de sable de **Spider-Man 3** qui se décompose lui en petits grains et peut prendre plusieurs formes). Face aux grilles fermées de l'hôpital psychiatrique, le T-1000 se liquéfie pour passer au travers mais son pistolet, qui n'a pas les mêmes propriétés physiques que lui, reste coincé. Le T-1000 se fond en une masse informe pour se glisser au travers du plafond d'un l'ascenseur ou dans la vitre brisée d'un hélicoptère, puis reconstitue à l'identique son avatar anthropomorphe.



Figure 433 - Terminator 2



Figure 434 - Matrix Reloaded



Figure 435 - X-Men 2

La séquence finale dans la fonderie est l'occasion pour James Cameron de montrer la réaction du métal à des variations de température extrêmes : le T-1000 est alternativement congelé au contact de l'azote liquide⁴⁶¹ puis liquéfié grâce la chaleur dégagée par les hauts fourneaux. Dans **Hulk**, David Banner se transforme en une créature imitant la structure physique des éléments avec lesquels il est en contact : plus proche du Protée de la mythologie grecque que du simple caméléon, le personnage de Nick Nolte a un corps métallique lorsqu'il touche du métal (ce qui lui permet d'assommer le gardien du laboratoire), devient une onde électrique lorsqu'il s'électrocute (c'est ainsi qu'il échappe à l'armée), est un éclair ou un

l'intérieur d'une soufflerie qui place les combattants dans un état d'apesanteur.

⁴⁶¹ Le figement progressif du T-1000 puis son explosion sous forme de paillettes de glace seront repris à l'identique dans **Timecop** de Peter Hyams en 1994 et **Profession profiler** de Renny Harlin. Dans **Mission : Impossible 3**, Owen Davian (Philip Seymour Hoffman) s'échappe de son fourgon cellulaire grâce à une sorte de pâte qui rend le métal fragile comme du verre.

nuage dans le ciel et, lorsqu'il se bat contre Hulk, il est alternativement pierre, sable ou eau, avant de se figer en un bloc de glace. Les métamorphoses de David Banner sont le dernier stade d'un film tout entier marqué par des images de mutations cellulaires. Elles figurent le chaos organique auquel aboutit la scène d'action lorsqu'elle orchestre le retour du primitif : *« dans la scène d'action, le personnage entre dans sa dimension abstraite et, autour de lui, en réaction presque atomique à ce corps dont l'influence excède les limites de son enveloppe, le décor change de densité, redevient matière. »*⁴⁶²



436 - 58 Minutes pour vivre



437 - Mission : Impossible



438 - Assassins

La séquence d'action et de destruction massive n'est pas qu'une mise en images de principes physiques, elle est dans son ensemble un mouvement qui altère notre perception du réel. On ne saurait limiter le cinéma d'action à une compilation d'explosions toutes plus imposantes les unes que les autres : il se caractérise aussi par sa capacité à organiser le chaos de l'incendie et à donner une forme à l'informe. Dans les films d'action, les flammes semblent dotées d'une volonté propre⁴⁶³ : elles prennent des formes inattendues, comme une pâte malléable coulée dans un moule, et sont soumises à une logique spectaculaire. Dès **Bons baisers de Russie** James Bond tire sur des bidons d'essence afin de retarder ses poursuivants en bateau : l'explosion provoque un mur de flammes qui contraste avec l'horizontalité de la mer. Dans **58 minutes pour vivre**, l'explosion d'un avion projette John McClane (assis sur un siège éjectable) à la verticale alors que dans **Mission : Impossible**, l'explosion de l'hélicoptère dans le tunnel de l'Eurostar propulse Ethan Hunt à l'horizontale. Arnold Schwarzenegger dans **Last Action Hero** et John Cena dans **12 Rounds** sont tous deux projetés par le souffle de l'explosion d'une maison. Durant la poursuite en voitures de **Rock**, les flammes soulèvent du sol une rame du tramway de San Francisco. Dans **Le Monde ne suffit pas**, James Bond est poursuivi par des flammes qui se glissent dans un conduit de mine horizontal puis dans un puits vertical, avant d'exploser à la surface (007 remonte à la surface grâce à une plate-forme mobile propulsée, une fois encore, par un gaz sous pression).

⁴⁶² Stéphane du Mesnildot : « *La décharge* (Richard Donner, Lethal Weapon) », article cité, p.200.

⁴⁶³ L'enquêteur interprété par Robert de Niro dans **Backdraft** (Ron Howard, 1991) le rappelle : « *Le feu est une chose vivante. Ca respire, ça mange, et ça hait.* »

Cameron Poe est lui aussi poursuivi par un mur de flammes dans **Les ailes de l'enfer**. A l'inverse, dans **Rambo III**, lorsque le héros plonge dans une grotte pour éviter le Napalm que les Soviétiques larguent sur la montagne, les flammes suivent une trajectoire descendante et le suivent dans les profondeurs de la Terre. Le mouvement des flammes est conceptualisé pour s'inscrire dans un « moule » géométrique défini par l'architecture labyrinthique du lieu : elles suivent les étages, s'infiltrant dans les murs et les couloirs de **La Tour Infernale**, jaillissent à l'intérieur d'une cage d'ascenseur dans **Piège de cristal** et **Matrix** ou, encore, d'un puits de mine à la fin de **Poursuite**. Dans **Indiana Jones et le temple maudit** ou **Titanic**, on observe le même motif mais l'eau remplace les flammes.



Figure 439 - Matrix Reloaded



Figure 440 - Indiana Jones et le temple maudit



Figure 441 - Titanic

C'est sans doute la raison pour laquelle, contrairement au film d'aventure qui aime les grands espaces naturels, le film d'action contemporain s'inscrit dans des espaces restreints et contraignants qui imposent un ordre géométrique à la matière. Celle-ci (par exemple les flammes de l'explosion) ne se donne plus comme une force brute mais apparaît au contraire comme malléable : dans **L'Expert**, Sylvester Stallone interprète un artificier de génie capable de calculer avec précision la direction des flammes et du souffle de ses bombes, afin de frapper uniquement un lieu ou un individu précis. Il en va de même avec le pompier-pyromane de **Backdraft** qui calcule les trajectoires de ses flammes et leur durée de combustion, dans le but cette fois-ci de faire le maximum de dégâts. Multipliant les surprises optiques, Ron Howard décline dans ce films les différentes façons de mettre en scène les flammes et les matières qu'elles altèrent (murs qui gonflent et se craquèlent, explosions brutales, « flammes rapides » qui donnent leur titre au film et sont immédiatement soufflées par l'explosion...). De façon spectaculaire mais toujours inattendue, le feu avance au plafond ou rampe au contraire sur le sol avant de se dresser comme un serpent hypnotisant sa victime.



Figure 442 - Rambo III



Figure 443 - Le Monde ne suffit pas



Figure 444 - Rock



Figure 445 – Backdraft



Figure 446 - Abyss

L'élément liquide est lui aussi contrôlé par la géométrie de l'espace : dans **Abyss**, l'extraterrestre prend la forme d'un serpent composé d'eau, forme longiligne idéale pour s'adapter aux couloirs sinueux de la station de forage⁴⁶⁴. L'eau qui envahit la canalisation d'**Une journée en enfer** ou le laboratoire sous-marin de **Peur bleue** est une force naturelle amorphe et incontrôlable qui se voit imposer une forme et une trajectoire par l'enchevêtrement de conduits horizontaux et verticaux qui organisent l'espace.

Les cascades révèlent les modèles physiques et géométriques qui sous-tendent les séquences d'action. Une cascade est, comme le gag burlesque, une mise en tension du monde physique sous toutes ses formes (le corps humain qui exécute la performance aussi bien que les corps inanimés qui en constituent le décor et les accessoires). Une cascade est l'application ludique de principes scientifiques, tant de façon diégétique (du point de vue du héros de fiction) qu'extra-diégétique (du point de vue des cascadeurs et des techniciens des effets spéciaux qui encadrent le tournage).



Figure 447 – Cliffhanger



Figure 448 - L'Île aux pirates

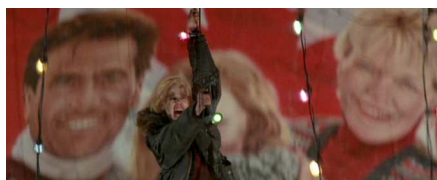


Figure 449 - Au Revoir à jamais

Le cinéma de Renny Harlin se caractérise, de films en films (aussi bien dans **58 minutes pour vivre**, la suite de **Piège de cristal**, que dans **L'Île aux pirates**, relecture du film d'aventure classique) par une constante conceptualisation de l'action en suivant les lois de la physique. Les personnages d'Harlin n'ont d'épaisseur que celle conférée par le charisme de leurs interprètes et sont réduits par la mise en scène à de purs mobiles pris dans un mouvement qui les dépasse. Les scènes d'action prennent la valeur d'expériences

⁴⁶⁴ Dans **Abyss**, la force « magique » qui contrôle l'eau, modelant aussi bien le serpent polymorphe que le raz-de-marée final, a une dimension métaphysique (la rencontre avec les extraterrestres prend la forme d'une épiphanie mystique renvoyant à Kubrick et Spielberg), mais l'organisation du monde des humains conserve une

scientifiques : elles valident des principes théoriques liés à la loi de la gravité (système du contrepoids) ou à la pression de l'air (tube de Torricelli) qui sont mis en œuvre dans une fiction spectaculaire et improbable. Lorsqu'ils sautent dans le vide, les personnages d'Harlin sont volontiers accrochés à des câbles, appliquant un mouvement pendulaire qui leur permet de violer la gravité : dans **Cliffhanger**, Gabe Walker (Sylvester Stallone) court littéralement le long d'une paroi rocheuse grâce au soutien de sa corde et, dans **L'Île aux pirates**, lors de la poursuite à Port Royal, Geena Davis et Matthew Modine s'accrochent à un cordage qui les enlève jusqu'au sommet d'un échafaudage grâce à un système de contrepoids qu'Harlin réutilisera dans la scène finale d'**Au Revoir à Jamais**. Poursuivie par un hélicoptère, Charly Baltimore s'agrippe à une guirlande électrique qui descend le long du pont suspendu. A l'autre bout du câble, un cadavre enflammé sert de contrepoids : il descend vers le sol alors que Charly est emportée jusqu'au niveau de l'hélicoptère et peut tuer son adversaire. Les mouvements des personnages reposent sur des principes mécaniques aux conséquences parfois étonnantes. Dans une mêlée de **L'Île aux pirates**, un combattant heurte Dawg (Frank Langella) qui bascule, l'épée en avant sur son frère qui était près de lui et meurt donc poignardé : « *C'est toi qui as tué mon frère* » déclare Dawg au maladroite. D'un point de vue strictement mécanique, celui-ci est effectivement la cause du mouvement meurtrier, puisqu'il en a donné l'impulsion. Tout est une question d'action et de réaction : nous avons déjà évoqué cette séquence d'**Au Revoir à jamais** où Charly Baltimore déclenche une explosion pour se libérer de sa prison frigorifique ce qui, par un enchaînement de cause à effet, libère aussi Hennesey en train de se faire torturer. Ligoté sur une chaise, Hennesey est projeté dans le vide par la fenêtre, heurte la cime d'un arbre qui borde la maison et atterrit dans la neige sain et sauf. Ces mouvements sont régis par une mécanique invraisemblable mais à la précision toute mathématique. Dans **Profession profiler**, les pièges sadiques tendus aux enquêteurs par le tueur reposent également sur un enchaînement mécanique de cause à effet : une chute de dominos entraîne, par une réaction en chaîne, la chute d'une bonbonne d'azote liquide qui congèle le personnage de Christian Slater et le fait exploser.



Figure 450 - Profession profiler

structure physique.

Une séquence de **Peur bleue** est conçue sur un principe physique qui rappelle les expériences du savant italien Evangelista Torricelli (1608-1647) puis de Blaise Pascal au sujet de la pression de l'air. Soit une cuve remplie de mercure et un tube vide de diamètre inférieur. Si on plonge le tube dans la cuve, il se crée une dépression, un vide qui est en partie rempli par une montée du liquide dans le tube, en raison de la pression exercée par l'air dont on peut ainsi mesurer la force. Lorsque les survivants de **Peur bleue**, prisonniers d'une pièce close rempli d'eau, ouvrent pour fuir un sas qui doit les mener à la surface grâce à un escalier de secours, la dépressurisation de la pièce principale entraîne l'inondation et la montée de l'eau dans le sas de forme cylindrique. L'organisation de cette séquence spectaculaire prend sa source dans la science physique mais la dépasse en s'incarnant dans une fiction rocambolesque : l'eau monte et manque d'engloutir les scientifiques tandis qu'un requin géant génétiquement modifié et supérieurement intelligent (*sic*) se laisse porter par les flots pour croquer les retardataires.



Figure 451 - **Peur bleue**

Les principes physiques sont conceptualisés et appliqués à une situation fictionnelle, à l'image du bus fou de **Speed** dont la situation repose sur cette équation donnée par Howard Payne au policier Jack Traven : « *Il y a une bombe dans un bus. Si le bus atteint 50 miles par heure, la bombe est armée. S'il repasse sous 50 miles, la bombe saute.* » La relation entre les deux termes est explicite et logique : toute action entraîne une réaction prédéfinie. Le suspense et les scènes d'action du film reposent sur la mise en équation de la vitesse du bus, de son environnement (la circulation urbaine qui limite dangereusement cette vitesse) et de ses caractéristiques techniques (sa consommation de carburant, la contenance de son réservoir d'essence, son poids lorsqu'il saute dans le vide) : toute erreur de calcul est sanctionnée par la destruction et la mort. Chaque facteur de l'équation entre en relation avec les autres et le démineur Jack Traven est autant un héros d'action qu'un mathématicien sous pression, obligé de réfléchir pour trouver la solution d'énigmes logiques dont sa vie dépend. Traven fait accélérer le bus pour qu'il n'explose pas mais plus le véhicule va vite et plus il brûle d'essence, donc se rapproche du moment où le manque de carburant l'obligera à s'arrêter définitivement. Traven doit également compenser le déséquilibre imposé par un virage

particulièrement serré en déplaçant le poids des passagers d'un seul côté du bus. De nouvelles données entrent en ligne de compte : lorsque Traven réquisitionne une voiture de sport pour monter dans le bus, ou que les policiers approchent de celui-ci une plate-forme roulante afin d'évacuer les passagers, ces nouveaux mobiles doivent coordonner leur vitesse et leur trajectoire avec celles du bus et s'adapter à leurs variations. Du point de vue de la physique, toute scène de poursuite repose sur un différentiel de vitesse entre deux corps. De semblables problèmes se posent constamment au policier qui doit leur trouver des solutions pratiques et concrètes, témoignant d'une intelligence intuitive : pour monter puis descendre du bus qui ne peut pas s'arrêter, Traven décide d'abord de sauter à bord depuis une voiture roulant en parallèle et, ensuite, de se laisser glisser par la trappe située sur le plancher du véhicule. Dès la première scène du film, Traven invente un système de contrepoids en accrochant des câbles à une grue afin d'empêcher la chute de la cabine d'ascenseur piégée.



Figure 452 - Speed



Figure 453 - Piège de cristal



L'image d'un personnage (ou d'un ascenseur) se balançant à une corde évoque les héros du cinéma classique, Tarzan ou Errol Flynn qui se passe d'arbre en arbre dans la forêt de Sherwood. Dans le cinéma contemporain, cette image prend des formes parfois étonnantes : les systèmes de contrepoids des films de Renny Harlin, Indiana Jones et son fouet, Luke et Leia sautant au-dessus du vide dans l'Étoile de la Mort (**La Guerre des étoiles**). Au début de **Demolition Man**, Spartan descend en rappel depuis un hélicoptère. Dans **Darkman** (Sam Raimi, 1990), le super-héros est ballotté par ses ennemis au-dessus de la ville, annonçant les cabrioles de Spider-Man, du même réalisateur. Chuck Norris est traîné par un câble relié à un hélicoptère au-dessus de la jungle colombienne à la fin de **Delta Force 2**. Bill Paxton descend le long de l'usine des **Pilleurs** avec du matériel d'escalade, Ethan Hunt se glisse par le plafond dans la salle de l'ordinateur de Langley (**Mission : Impossible**) ou fait le pendule entre deux immeubles (**Mission : Impossible 3**). King Kong et les Tyrannosaures s'accrochent aux lianes dans le film de Peter Jackson et un câble retient les savants au-dessus du vide dans une séquence vertigineuse du **Monde perdu** de Steven Spielberg (1997). Kevin Costner s'élève grâce à un système de contrepoids dans les voiles de son catamaran (**Waterworld**, Kevin Reynolds, 1995). Tango et Cash s'évadent de la prison en descendant le

long d'un câble grâce à leur ceinture, comme James Bond sur le téléphérique de **Moonraker**. Dans **Piège de cristal** John McClane saute dans le vide accroché à un tuyau d'incendie (geste reproduit à Hong Kong par Chow Yun-Fat dans **A Toute Epreuve** de John Woo) et Karl meurt étranglé une première fois étranglé par une chaîne sur laquelle McClane fait contrepoids. Dans **Mort subite**, la vision de Jean-Claude Van Damme pendu à une structure métallique sous le dôme du stade évoque un trapéziste et révèle la relation de telles cascades cinématographiques avec le cirque, par le biais du cinéma burlesque. Les films d'action contemporains citent les exploits des films d'aventure classiques en les accentuent grâce aux effets spéciaux, mais révèlent aussi la dimension presque scientifique qui préside à leur exécution. Dans **Batman** (Tim Burton, 1989), le héros demande son poids à Vicky Vale (Kim Basinger) avant de la suspendre au câble qui doit lui permettre de s'élever dans les airs pour échapper à leurs poursuivants : la cascade n'est effectuée qu'après avoir rapidement vérifié les paramètres de celle-ci (résistance du filin et poids des passagers). Dans la séquence à Pékin de **Mission : Impossible 3**, Ethan Hunt ne fait pas que réaliser une cascade (passer d'un immeuble à un autre grâce à un mouvement pendulaire), il la planifie comme le ferait un cascadeur, la prépare à l'aide de schémas et de calculs mathématiques. On le voit dessiner sur la vitre de sa planque la silhouette des deux immeubles puis concevoir rapidement le système de balancier qui lui permettra de passer de l'un à l'autre, système dont l'efficacité est justifiée par les équations qui recouvrent la vitre.



Figure 454 - Tango & Cash

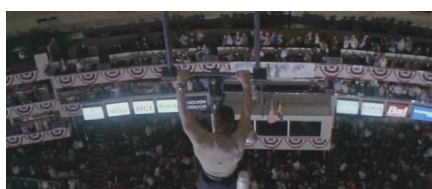


Figure 455 - Mort subite



Figure 456 - Spider-Man

La précision mécanique et l'importante machinerie industrielle des films d'action contemporains se rapprochent d'un autre divertissement populaire : les manèges de foire. Lorsque Laurent Jullier mélange le cinéma contemporain et l'attraction foraine, c'est qu'il y voit, ainsi que dans le concert musical, de « *l'identification primaire et de l'immersion* »⁴⁶⁵. De même, pour Vincent Amiel et Pascal Couté, « *à partir du moment où les salles de cinéma sont intégrées à des lieux qui fonctionnent comme des parcs d'attractions [les malls, ces grands centres commerciaux américains], les films deviennent eux-mêmes des attractions, au*

⁴⁶⁵ Laurent Jullier, *op. cit.*, p.147.

même titre que les produits dans les magasins, les devantures de ceux-ci, les escalators multiples et l'ensemble de l'environnement de ces centres commerciaux géants »⁴⁶⁶. Malgré ces critiques, on peut néanmoins penser que, au-delà de leurs différences (le cinéma propose un spectre esthétique plus large que l'attraction foraine et intègre le spectaculaire dans une forme narrative qui invite à dépasser l'identification primaire sur laquelle repose l'attraction), le manège forain et le film d'action sont proches du point de vue de leur conception. Au même titre que la séquence d'action cinématographique, le grand huit forain stimule les sensations du spectateur (la grande différence étant que le passager du manège est sollicité sans la médiation de la fiction qui est primordiale au cinéma) et lui propose un spectacle « inédit » qui correspond en fait à un programme préétabli. Tous deux se basent sur des principes physiques d'ingénierie et nécessitent une élaboration longue et complexe qui doit pourtant savoir se faire oublier par le spectateur-passager, au profit de l'immédiateté de la sensation spectaculaire. Il s'agit de mettre en tension l'imprévu, l'instant de surprise qui provoquera la peur (contrôlée) et le plaisir du spectateur-passager, avec une parfaite conception technologique qui préexiste à la fabrication du manège (le film à grand spectacle entre pour sa part en développement des mois ou des années avant son tournage effectif). Si les poursuites spatiales de **Star Wars**⁴⁶⁷ ou les combats de **Terminator 2**⁴⁶⁸ ont été facilement transformés en spectacles pour parc d'attraction, c'est que leur structure spectaculaire et leurs expériences physiques étaient proches de celles utilisées par les machineries foraines.



Figure 457 - Indiana Jones et le temple maudit

Figure 458 – Rock

Figure 459 - Speed Racer

La poursuite en wagonnets instables d'**Indiana Jones et le temple maudit**⁴⁶⁹ (reprise par Michael Bay dans **Rock**) évoque les montagnes russes, tout comme les circuits de **Speed**

⁴⁶⁶ Vincent Amiel et Pascal Couté, *op. cit.*, p.67.

⁴⁶⁷ Par exemple le manège **Star Tour : The exotic moon of Endor** à Disneyland Paris, décrit par Laurent Jullier, *op.cit.*, p. 177-180.

⁴⁶⁸ **T2-3D/ : Battle Across Time** est un mélange de projection en trois dimensions et de spectacle vivant (comédiens, marionnettes et pyrotechnie). Réalisée par James Cameron lui-même, en collaboration avec les spécialistes des effets spéciaux John Bruno et Stan Winston, cette attraction des parcs Universal en Floride, à Hollywood et au Japon reprend les personnages principaux de **Terminator 2**.

⁴⁶⁹ Cette séquence a également inspiré une attraction du parc Disneyland Paris : **Indiana Jones et le Temple du Péril**. La série de Steven Spielberg et George Lucas a donné son nom à d'autres attractions dans les parcs Disney à travers le monde.

Racer (qui renvoient également au jeu vidéo, cet équivalent personnel et à domicile de l'attraction foraine). Les poursuites de film d'action, qui mettent les véhicules et le décor à l'épreuve de la destruction, s'apparentent à un tour d'auto-tamponneuse. De telles trouvailles exacerbent les enjeux paradoxaux des films d'action, entre le sérieux de la dramaturgie (on y traite souvent de la survie humaine) et le spectacle forain des séquences d'action. Dans **Rock**, le commando de *Marines* dirigé par Sean Connery et Nicolas Cage pénètre dans la prison en passant par une chaudière où alternent à intervalle régulier jets de flammes et roues dentées, ce qui évoque à la fois les engrenages d'un manège à sensation et les épreuves mécaniques que doit traverser l'avatar du joueur dans un jeu vidéo de plateau. Les personnages des films prennent place dans des véhicules-manège : dans **Pirates des Caraïbes : le secret du coffre maudit**, Jack Sparrow se bat juché sur une gigantesque roue pour hamster et, à la fin d'**Hudson Hawk, gentleman cambrioleur**, Bruce Willis s'envole sur une machine créée par Léonard de Vinci. Indiana Jones doit lui aussi constamment échapper à des pièges mécaniques et géométriques et, à la fin d'**Hellboy 2**, le démon affronte des créatures dont les entrailles ressemblent aux rouages d'une montre ou à ceux, là encore, d'un manège forain.



Figure 460 - Mission : Impossible 3

Dans **Mission : Impossible 3**, Ethan Hunt dessine l'équation qui doit lui permettre de réaliser un exploit physique. Le héros de film d'action se rapproche alors de l'ingénieur, du concepteur de manège à sensations fortes. La conceptualisation graphique et mathématique d'un mouvement dangereux s'apparente surtout à celle effectuée par l'équipe des cascadeurs en amont du tournage⁴⁷⁰. Cette schématisation fait apparaître l'exécution de la cascade dans la diégèse pour ce qu'elle est sur un plateau de cinéma : la mise en application très précise de principes physiques, la réalisation au millimètre près d'équations complexes grâce à une infrastructure technologique bien charpentée. Si le résultat à l'écran a pour but de paraître merveilleux, hors-norme et surprenant au spectateur, rien n'est en fait plus précisément

⁴⁷⁰ Cette séquence rejoint le principe de la série **Mission : Impossible** (peu respectée dans les films) où chaque événement improbable était longuement analysé et décrit au spectateur avant d'être réalisé. La plupart des films d'action privilégient eux la mise en scène de l'instant et de la surprise, laissant dans les coulisses la conception de leurs morceaux de bravoure. Si l'on voit Ethan Hunt préparer consciencieusement sa cascade, cette préparation n'en reste pas moins hautement artificielle puisqu'un vrai cascadeur ne se contenterait jamais de concevoir une telle prouesse sur un morceau de papier ou une vitre. Lorsque Hunt se jette « réellement » dans le vide, il devra bien sûr composer avec des dangers inattendus (les gardes armés sur le toit) et se laisser porter par

prosaïque qu'une cascade bien exécutée. Evoquant sa relation avec le coordinateur des cascades Gary Powell (en poste entre autres sur **Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal**), l'acteur Harrison Ford explique que « *les cascadeurs de nos jours sont des mathématiciens et des scientifiques. Ils regardent une cascade avec une calculatrice et ils déterminent comment une masse va réagir par rapport à une certaine vitesse, ils calculent les angles d'une voiture qui va percuter un mur, à quel endroit elle va atterrir, etc.* »⁴⁷¹.

L'histoire de la cascade de cinéma est celle d'un passage de l'inconscience empirique des premières décennies à une professionnalisation du métier à partir des années trente qui entraîne une forme de cascade « rationnelle », conçue à l'avance, découpée, truquée et répétée de façon à éviter au maximum les risques⁴⁷². En plus d'être un *performer* physique hors pair, le cascadeur se doit aussi d'être un ingénieur qui prévoit à l'avance les moindres facettes d'une situation spectaculaire sensée se dérouler dans l'instant. Il devient un adjutant pour le metteur en scène, l'accompagne et le conseille souvent au point de faire office de réalisateur de seconde équipe, de se charger du tournage des séquences exigeant ses compétences (il en va de même pour les techniciens des effets spéciaux). Les exemples sont nombreux, parfois dévoilés au hasard des entretiens spécialisés ou des bonus de DVD. Dans un *making off* de **Spider-Man 2**, on peut ainsi voir l'équipe des cascades chercher les meilleurs décors de façades et de toits pour y placer l'homme araignée à l'aide d'un théodolite (ce « mini-télescope » de géomètre-topographe) : le cinéma rejoint alors les travaux publics.

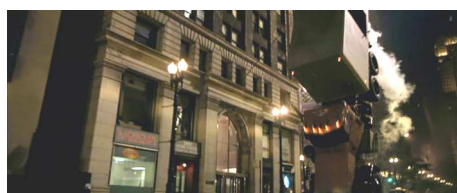


Figure 461 - **L'Homme au pistolet d'or** Figure 462 - **The Dark knight**

Dans **L'Homme au pistolet d'or** (Guy Hamilton, 1974), la voiture de James Bond effectue un tonneau à 360 degrés sur une rampe en spirale : cette cascade a été parmi les premières à être calculées par ordinateur avant son exécution⁴⁷³. Il en sera de même, vingt ans

la chance et le hasard, qui sourient naturellement aux héros de films d'action.

⁴⁷¹ Entretien avec Harrison Ford pour le journal **Le Figaro** du 23/05/08, propos recueillis à Los Angeles par Claude Budin-Juteau.

⁴⁷² Voir les nombreuses anecdotes souvent amusantes et parfois tragiques racontées par Vincent Perrot dans **Action ! Cascades et cascadeurs à l'écran**, Paris, Dreamland, 1999. Il n'était pas rare que les producteurs de films muets engagent pour effectuer les cascades dangereuses des clochards ou des chômeurs traînant aux alentours du studio, auxquels étaient proposées quelques pièces (ou un séjour à l'hôpital tous frais payés en cas d'échec) en échange des grands risques encourus.

⁴⁷³ « *Étant donné que la voiture devait s'élever dans les airs d'un côté à l'autre [du pont] en faisant un tonneau,*

plus tard, pour le saut de la voiture de Nicolas Cage le long d'un pont à la fin de **60 secondes chrono**⁴⁷⁴. De façon toute aussi mécanique et géométrique, dans **The Dark Knight**, un semi-remorque effectue une rotation à 180° sur lui-même. Pour le *crash* du taxi de **Collatéral**, Michael Mann explique que « *le coordinateur des cascades et les cascadeurs qui ont travaillé sur cette scène sont à peu près capables de faire atterrir le taxi exactement où ils le désirent* »⁴⁷⁵. L'arbitraire physique de l'accident de la route passe sous le contrôle de techniciens spécialisés qui font un usage très précis des lois de la physique : « *Pour les tonnes du taxi, j'ai conçu la scène et décidé combien de fois je voulais que le taxi se retourne, et comment je voulais qu'il atterrisse* »⁴⁷⁶.

Tout un pan du cinéma d'action contemporain tend à reposer sur des données conceptuelles, à concentrer ses enjeux spectaculaires dans des déplacements stratégiques (**Traqué**, les **Jason Bourne**) ou des calculs d'angles de tir (et de prise de vue) : les tueurs à gage d'**Assassins** passent de très longues heures immobiles à attendre leur cible et, dans **La Vengeance dans la peau**, Paz (Edgar Ramirez) assassine le journaliste à la gare de Waterloo dans une fenêtre de tir réduite, entre deux ouvertures d'un panneau publicitaire coulissant. Dans **La Chute du faucon noir**, des militaires sont coincés dans la carlingue d'un hélicoptère ou sur un toit avec une quantité réduite de munitions : ils doivent calculer leurs tirs pour faire le maximum de dégâts dans le camp adverse, caractérisé par son foisonnement humain. Lors du guet-apens dans le désert de **Démineurs**, les tirs sont entrecoupés de phases d'attente et de réglage de l'arme. La scène d'action ne se caractérise alors plus par l'ampleur de ses enjeux matériels et spatiaux mais au contraire par leur rétrécissement et leur abstraction, ainsi que leur concentration dans des trajectoires à peine figuratives et imperceptibles.



Figure 463 - La Vengeance dans la peau

des calculs très poussés ont été nécessaires. Il fallait que la rampe soit inclinée à un certain degré, la voiture devait rouler à une certaine vitesse, etc. » Peter Murton (décorateur), cité par Laurent Bouzereau, *op.cit.*, p.197. Voir également Vincent Perrot, *op. cit.*, p. 99.

⁴⁷⁴ Comme l'expliquent les bonus du DVD (Touchstone Home Video), l'envol et l'atterrissage de la voiture ont été réalisés réellement en propulsant la voiture sur une rampe. Les plans où la voiture survole le pont et la foule en contrebas ont été réalisés grâce à l'incrustation d'une voiture en images de synthèse dans des plans aériens pris par une caméra accrochée à un câble.

⁴⁷⁵ Commentaire audio du DVD de **Collatéral** (Paramount Home Entertainment).

⁴⁷⁶ *Idem.*

Le cinéma spectaculaire en général et les films d'action en particulier font un usage intensif de la division et de la spécialisation des tâches en vue de produire une action unique mais complexe. Une séquence d'action naît de la mise en équations de différentes compétences au service d'une idée unique, peu à peu affinée jusqu'à sa réalisation. La séquence d'action a une dimension abstraite ou conceptuelle en ce sens qu'elle est la réalisation technique d'une Idée qui lui préexiste, basée sur les données « scientifiques » évoquées plus haut (formes géométriques, altération des matières physiques,...). Le tournage d'une séquence d'action est un processus long qui mène progressivement de l'idée première à sa réalisation, chaque étape constituant un niveau supplémentaire d'incarnation du concept originel. Le coordinateur des cascades Vic Armstong nous explique le processus au fil duquel la séquence d'action prend forme : « *J'aime bien aussi partir d'une idée, puis trouver le site réel où la scène se déroulera, car il est bien plus facile de partir d'un endroit existant pour représenter ensuite toutes les étapes de l'action sur un story-board. On peut faire ainsi un travail plus précis, qui sera beaucoup plus simple à mettre en place par la suite, pendant la préparation du tournage. Dans le cas contraire, on bâtit sur du vide, et on est obligé de parcourir le monde entier pour trouver le site qui correspondra à ce que l'on avait imaginé!* »⁴⁷⁷. L'idée de la cascade est première mais cette anticipation intellectuelle doit ensuite s'incarner dans le cadre choisi par l'équipe technique. L'abstraction de la séquence est relative puisqu'elle prend en compte les données physiques de l'environnement dans lequel elle sera effectuée. Ces données sont ensuite converties en équations et en schémas qui servent à préparer le tournage. Au sujet de la poursuite automobile sur la glace dans **Meurs un autre jour**, Armstrong confirme avoir « *fait un schéma, comme je fais toujours* »⁴⁷⁸. Ces schémas et ces calculs mènent à des *story-boards* plus détaillés, à des essais sur maquettes ou encore, dans les grosses productions récentes, à des prévisualisations informatiques⁴⁷⁹ qui

⁴⁷⁷ Propos recueillis par Pascal Pinteau pour le site Internet **Effets-speciaux.info**. <http://www.effets-speciaux.info/article?id=78>, mis en ligne le 4 juillet 2008.

⁴⁷⁸ Cité par Laurent Bouzereau, *op.cit.*, p. 117.

⁴⁷⁹ L'utilisation de *story-boards*, c'est-à-dire de dessins donnant un aperçu de la séquence à venir est une technique issue de l'animation vite adoptée par le cinéma en prises de vues réelles. Les animatiques consistent en un prémontage du film sous la forme d'une animation rudimentaire : les planches de story-board sont filmées (parfois avec des effets de caméra mimant un déplacement sur la feuille) et montées en fonction de la durée de chaque plan, auquel on peut ajouter des dialogues et de la musique.

La prévisualisation informatique ou « previz » améliore encore le principe de l'animatique en proposant au réalisateur de concevoir sa mise en scène dans un espace virtuel en trois dimensions réalisé avec des images de synthèse rudimentaires. Les positions des personnages et de la caméra sont calculées en temps réel, à la façon d'un jeu vidéo. Les premières utilisations de la « previz » ont lieu pour concevoir les effets spéciaux de **Star Trek 5 : L'Ultime frontière** (William Shatner, 1988) puis d'**Abyss** de James Cameron. L'intégralité des plans du guet-apens dans les rues de Mexico de **Danger immédiat** de Philip Noyce seront conçus de la même manière en amont du tournage, de même que la séquence d'action sur l'Eurostar de **Mission : Impossible**, la course de Pods de **Star Wars épisode I : La Menace fantôme** (Georges Lucas, 1999) et de nombreuses séquences du

permettent de concevoir la mise en scène dans un espace en trois dimensions avant même que le décor réel du tournage ait été construit. La cascade se déroule dans l'instant et les automatismes physiques et mentaux (réflexes, instinct de survie) auxquels les héros de films d'action doivent leur survie sont tout aussi brefs. Ce que le personnage perçoit en une fraction de seconde, ce qui est communiqué au spectateur en un instant, de façon intuitive, presque irrationnelle, est en fait le fruit d'un travail long et conscient, de la part du réalisateur et de son équipe maniant une infrastructure lourde.

Le travail du réalisateur recouvre alors en partie celui de l'ingénieur. James Cameron, interrogé sur les outils technologiques qu'il a dû fabriquer de toute pièce pour tourner ses films (caméra sous-marine pour **Titanic**, caméra 3D « Fusion » pour **Avatar**), répond que « *si ce dont j'ai besoin existe déjà, je préfère l'acheter plutôt que le fabriquer [...]* Ce n'est pas par plaisir que je fais tout ça. Mais si cela est nécessaire, alors je m'y mets. D'ailleurs, si je n'avais pas été cinéaste, j'aurais probablement choisi un métier de scientifique, comme ingénieur ou dans la recherche fondamentale.»⁴⁸⁰ Le spécialiste des effets spéciaux John Dykstra a lui mis au point une caméra pilotée par ordinateur : élaborée à l'occasion du tournage de **La Guerre des étoiles** puis adaptée à l'emploi des images de synthèse (par exemple pour **Spider-Man 2**), la « Dykstraflex » est une caméra montée sur un système motorisé et informatisé qui enregistre les mouvements et réglages effectués par l'opérateur afin de pouvoir les reproduire à l'identique, réduisant ainsi les impondérables du tournage physique. Le système a permis pour la première fois en 1977 d'introduire des mouvements d'appareils rapides et complexes au cœur des séquences à effets spéciaux, une avancée technique caractéristique du spectaculaire contemporain. Avec cette technique, les mouvements de la caméra (et par extension ceux de tous les éléments qui seront devant l'objectif, acteurs compris) sont programmés, définis par avance grâce à des schémas et des calculs. L'enregistrement de l'action et des effets spéciaux est donc soumis à des données abstraites. Celles-ci ne doivent pourtant pas être ressenties comme telles par le spectateur et s'effacent derrière l'impact spectaculaire de la rencontre des éléments truqués et des prises de vue réelles. La séquence d'action est organisée en fonction de principes mathématiques qui

Seigneur des anneaux et de **Matrix**.

De façon très intéressante, le terme « prévisualisation » est également utilisé par les photographes ou les caméramen pour désigner le processus mental qui leur permet d'imaginer au moment de la prise de vue à quoi ressemblera leur image lors du tirage grâce à leur connaissance précise de la pellicule, de l'exposition et des focales utilisées. Il s'agit une fois encore de faire de données abstraites un guide pour obtenir un résultat concret.

⁴⁸⁰ Propos recueillis par Bruno Icher et Olivier Séguret, « *Nouveau monde Cameron* », **Libération** du 12 décembre 2009.

donnent naissance à des images à la limite de la figuration : elle apparaît bien comme la mise en forme(s) et en fiction d'une idée abstraite.

Une Idée est, dans son acception la plus simple, une représentation abstraite élaborée par la pensée, distincte de l'expérience matérielle qui est celle de l'action. Le matérialisme des formes spectaculaires impose en quelque sorte à l'Idée de s'incarner dans le concret. Elle doit être appliquée, sous peine d'être inutile : la pensée dans le cinéma d'action est toujours du côté du pragmatisme. Le mouvement de la pensée s'incarnant progressivement dans un objet achevé est à la base de l'œuvre d'art : la création matérielle correspond à l'application dans le concret de la pensée ou des intuitions de l'artiste. Travail de longue haleine décomposé en plusieurs étapes, le cinéma accentue cette démarche de conceptualisation préalable, *a fortiori* dans le cas de films d'action dont les budgets importants et les infrastructures technologiques conséquentes rapprochent le travail du réalisateur de celui de l'ingénieur ou de l'architecte plutôt que du peintre ou du musicien de jazz ouvert à l'improvisation.

Nous ne cherchons pas à affirmer une conception essentialiste de la mise en scène de cinéma où la réalisation des films d'action hollywoodiens et des productions spectaculaires en général serait verrouillée à l'avance par une série de procédures technologiques réduisant le tournage à la mise en application de schémas préétablis. Les réalisateurs de films d'action sont tout aussi libres et aptes que leurs collègues à se laisser griser par l'inspiration et l'atmosphère du tournage. John Woo rappelle que, à Hong Kong comme aux Etats-Unis, « *La plupart de [s]es films ont été tournés sans storyboard, parfois même sans scénario. J'aime créer au moment du tournage. Même pour un film comme **Windtalkers**, à la logistique imposante, je n'ai utilisé de storyboard que pour une seule scène. Et encore... Pourtant, nous avons des scènes avec des centaines d'explosions, d'impacts de balles, des figurants qui couraient partout, et tout cela a été tourné sans découpage technique ni storyboard, juste à l'instinct* »⁴⁸¹. Cet empirisme est compensé par un goût sûr, une précision assurée du résultat : « *Lorsque j'imagine des séquences d'action, j'ai généralement une idée très précise du résultat que je veux obtenir, je sais très vite quel angle de prise de vue sera le plus efficace et comment je serai amené à monter la scène par la suite. En fait, on peut presque dire que je*

⁴⁸¹ Propos extrait du livret accompagnant l'édition DVD française du **Syndicat du crime**, *op. cit.*, p.66.

A l'inverse, sur le tournage des **Trois royaumes**, John Woo explique qu'il a utilisé « *un storyboard très précis et, parfois, des reconstitutions en images de synthèse. Le travail était aussi clairement divisé [entre les nombreux réalisateurs de seconde équipe]* ». « *Un lendemain meilleur* », entretien avec John Woo par Adrien Gombeaud et Hubert Niogret, **Positif** n°578, avril 2009, p.22.

monte mes films avant même de les avoir tournés »⁴⁸². L'improvisation d'un cinéaste comme John Woo n'est pas contradictoire avec la dimension conceptuelle de ses séquences d'action. La séquence d'action de John Woo a une dimension double, à la fois abstraite (dans l'organisation géométrique de l'espace, dans l'excès volontaire du nombre de figurants et de cartouches, dans les postures graphiques des combattants) et figurative, incarnée (par des enjeux mélodramatiques soutenus par un découpage emphatique et littéral qui impose une identification complète du spectateur à l'action). Ce n'est pas que le cinéaste travaille sans découpage ni *storyboard*, c'est que ce processus, traditionnellement associé à la période de pré-production, se déroule dans son esprit au moment même de tourner. La phase de conceptualisation abstraite n'en est que plus rapide et, en n'ayant même plus besoin d'être portée sur le papier, elle en paraît presque invisible, ce qui ne remet pas pour autant existence en cause.

Pour qualifier une mise en scène de « conceptuelle », il importe finalement peu qu'une pensée abstraite préexiste effectivement à l'exécution technique de la réalisation. Le générique de **La Mort aux trousses** a été créé alors que le film était quasiment achevé. Cela remet-il en l'analyse des motifs géométriques visibles dans les génériques des films d'Hitchcock de la fin des années cinquante comme la figuration abstraite des thématiques de l'œuvre à venir ?⁴⁸³

La célébrité du quadrillage conçu par Saul Bass pour le film et l'évidence de la relation du style d'Hitchcock avec les formes semi-abstraites du cinéma d'action contemporain, ne doit pas faire oublier que ce générique fut d'abord une solution de rechange. Ayant largement dépassé son budget, Hitchcock n'avait pas reçu l'autorisation de ses producteurs de tourner le prologue initialement prévu montrant Roger Thornhill dans son bureau de publicitaire, les cartons du générique devant s'inscrire sur les affiches créées par le héros. L'abandon de cette séquence donne à Saul Bass l'occasion de concevoir son second générique graphique pour Hitchcock, après celui de **Sueurs froides** (1958)⁴⁸⁴. La réalité du tournage, une fois encore, nous met en garde contre la perception *a priori* de la production du film en tant qu'affinement d'une idée théorique ne souffrant ni hésitation ni remise en cause.

⁴⁸² Livret accompagnant l'édition DVD française du **Syndicat du crime**, *op. cit.*, p.63.

⁴⁸³ François Régault: « *Système formel d'Hitchcock (Fascicule de résultats)* », **Cahiers du cinéma**, Hors série n°8, spécial Alfred Hitchcock, 1980, p.21-29. L'auteur part de la citation de Claude Chabrol et Eric Rohmer selon laquelle Hitchcock est « *l'un des plus grands inventeurs de formes de toute l'histoire du cinéma* » et explique que, chez Hitchcock, « *un film tend à s'organiser selon une forme principale (géométrique ou dynamique). Par exemple : la ligne droite, la courbe, la spirale, la ligne brisée. [...] Le générique, d'ailleurs, représente quelquefois la forme même du film, surtout à partir du moment où les génériques en couleurs ont tenu à exprimer l'essence de ce qui allait suivre, notamment ceux que Saul Bass dessina.* »

⁴⁸⁴ Bill Krohn : **Hitchcock au travail**, Paris, Éditions des Cahiers du cinéma, 1999, p.213.

La dimension conceptuelle de cette séquence et du film dans son ensemble n'en est pas moins prégnante : même si le générique est inventé sur le tard, sa place en tête de film nous invite toujours à lui donner une dimension programmatique. A défaut d'être la source *a priori* des formes semi-abstraites qui peuplent le film, il en est l'expression ultime, la synthèse : la conceptualisation se fait *a posteriori* mais témoigne toujours d'une forme d'abstraction narrative et picturale.

Dans le cas d'Hitchcock comme dans celui de séquences d'action contemporaines incarnant des principes abstraits (que ces idées soient explicites et conscientes ou non), nous considérons la mise en scène comme conceptuelle lorsque l'on y trouve des éléments abstraits : stylisation de la mise en image, organisation géométrique du décor et de l'action qui s'y coule, réduction narrative des intrigues... Ces éléments sont devenus une donnée récurrente du cinéma d'action, intégrés comme des codes de production par la plupart des réalisateurs qui conçoivent leur mise en scène en fonction d'eux : l'abstraction et la dimension conceptuelle des fragments spectaculaires sont peut-être moins souvent le fruit d'une démarche consciente de la part du réalisateur que la conséquence de l'esthétique du spectacle contemporain dans laquelle il s'inscrit.

Improvisées au moment du tournage ou non, fruits d'une volonté de mettre en fiction les lois de la science physique et de proposer un nouveau rapport du corps au monde, ou simples conséquences de l'esthétique générale du cinéma contemporain, les séquences d'action témoignent d'un ordre conceptuel du monde. Une organisation géométrique de tous les instants se révèle au travers du chaos déclenché par l'action. L'agencement des corps en mouvement dans l'espace est moins la trace d'un ordre métaphysique des choses que la conséquence de la dimension conceptuelle de la séquence d'action en tant que formulation physique d'une idée abstraite. Dans **Quantum of Solace**, James Bond, à la poursuite d'un tueur, se jette dans le vide, traverse une baie vitrée et atterrit sur un échafaudage instable composé de bois, de métal et de cordages reliés entre eux par une poulie. La violence de la chute et de la lutte entre les deux hommes est une irruption du chaos, la séquence d'action est mue par le hasard et la destruction. *In extremis*, la construction architecturale révèle un ordre inattendu qui permet à Bond – la tête en bas et la jambe retenue par une corde – de tuer son adversaire. Cet équilibre témoigne de la conception géométrique de la séquence, d'une organisation *a priori* de l'espace en fonction d'un but (la mort de l'ennemi de 007) et d'une idée plastique (le mobile auquel Bond s'accroche, évoquant ceux inventés par Renny Harlin).

Si la problématique centrale du cinéma d'action est dans la relation entre l'ordre et le chaos, entre le contrôle architectural et la liberté de mouvement, entre des concepts géométriques et leur mise en fiction improbable et ludique, alors la séquence d'action est ce moment d'équilibre (l'abstraction figurative) où tout s'organise comme par magie (celle d'une mise en scène parfaitement planifiée). Le monde du film d'action est une abstraction car il a été conçu *a priori* pour accueillir l'action et est contrôlé en vue de produire du spectaculaire. Dans **Minority Report**, John Anderton se cache sur une chaîne de montage automatisée et une voiture se construit pièce par pièce autour de lui, au volant de laquelle il échappera à ses poursuivants⁴⁸⁵. L'espace se configure de façon mécanique autour du héros pour lui offrir une porte de sortie.

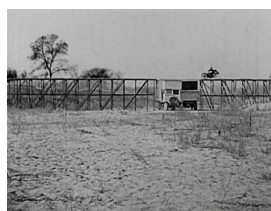


Figure 464 - Sherlock Jr.



Figure 465 - Matrix Reloaded

Le héros de film d'action a toujours assez de balles dans son chargeur pour tuer ses adversaires (sauf si un chargeur vide provoque un plus grand suspense) et toujours il retombe sur ses pieds. Lors de la séquence sur l'autoroute de **Matrix Reloaded**, Morpheus combat longuement sur la remorque rectangulaire d'un camion avant d'être jeté dans le vide. Il atterrit sur le capot de la voiture de Niobe qui arrive au moment et à l'endroit exacts pour empêcher sa chute sur la route et permettre à l'action de continuer. Si l'arrivée soudaine de la voiture de Niobe sauve Morpheus, les obstacles qui mettent en danger la vie des héros dans les séquences de poursuite obéissent au même type de déplacements chorégraphiques. Les obstacles (passants, véhicules) semblent participer à la poursuite de façon arbitraire mais s'inscrivent en fait dans une organisation conceptuelle de l'espace. Celui-ci est perçu de façon géométrique (le plus souvent comme un quadrillage) traversé par plusieurs trajectoires qui entrent en concurrence, dans un rapport d'ouverture et de clôture. L'avancée du héros nécessite un espace ouvert dont les obstacles viennent soudainement réduire l'étendue, l'obligeant à se faufiler dans un espace plus restreint (un exemple frappant de cette inadéquation entre les proportions de l'espace et celles de la poursuite se trouve dans

⁴⁸⁵ Cette scène, qui évoque le combat d'Anakin Skywalker sur la chaîne de fabrication des droïdes sur Géonosis dans **Star Wars épisode 2 : L'Attaque des clones** peut aussi être vue comme la réécriture d'une scène jamais tournée de **La Mort aux trousses** située dans une fabrique de voitures à Détroit et dans laquelle on voyait une

GoldenEye lorsque le tank conduit par James Bond traverse les ruelles de Prague et s'encastre sous une arche). Dans **Police Fédérale Los Angeles**, la voiture des deux policiers poursuivis par des trafiquants de drogue (en réalité des agents du F.B.I.) passe à travers un port et se heurte à des monte-charges et des camions qui, sortant des entrepôts qui bordent la route, ne cessent de couper perpendiculairement son chemin, obligeant la voiture à zigzaguer dans un espace en constante reconfiguration. Plus loin durant la même poursuite, à contresens sur une voie rapide, un camion dérape et est dépassé par sa propre remorque qui balaie les autres voitures dans un mouvement transversal qui entre en contradiction avec le tracé linéaire de la route (on retrouve là une forme d'organisation géométrique).



Figure 466 - Police Fédérale Los Angeles

La structure conceptuelle de l'espace soumis au mouvement de l'action existe dès le cinéma muet, par exemple lors de la folle échappée en moto de Buster Keaton dans **Sherlock Jr.**. Le monde s'organise autour de la trajectoire de la moto de Keaton afin qu'il échappe aux pires dangers sans même en avoir conscience. Le monde semble régi par le chaos, par une multitude de mouvements arbitraires et indépendants, mais la séquence d'action en révèle un ordre inattendu : deux camions se croisent au bon moment pour combler le trou dans un pont, une souche qui bloque la route explose pour laisser le passage à la moto... Les principes géométriques (le haut de la remorque du camion a exactement les dimensions requises par le pont) et physiques (le poids de la moto de Keaton fait s'écrouler le pont mais celui-ci s'affaisse horizontalement, sans altérer la trajectoire du véhicule) sont associés afin de servir de socle au spectaculaire ludique de la cascade.

La dimension chorégraphique du cinéma d'action provient de cette capacité à mettre en relation des actions distinctes, à organiser la réunion de trajectoires parallèles dont le croisement a toujours une conséquence spectaculaire. Cette organisation a également une dimension intellectuelle : la réunion progressive des différentes actions révèle la réflexion conceptuelle qui a présidé à leur rencontre. Le spectateur qui regarde le monde se recomposer autour de la moto de Buster Keaton ou autour de James Bond sur l'échafaudage de **Quantum**

voiture se construire autour d'un cadavre. La scène est décrite par Hitchcock à François Truffaut (*op.cit.*, p.287).

of Solace est amené à comprendre que rien dans la conception du film n'a été laissé au hasard : « *l'illogisme romantique* » et improbable de la séquence d'action ne peut exister sans une « *logique mathématique* » qui œuvre en coulisse à sa bonne tenue.

La séquence d'action repose donc sur une conceptualisation de mouvements géométriques coordonnés. Ceux-ci ne nous sont pas présentés de façon purement abstraite mais sont incarnés dans les excès permis par la fiction de genre. L'abstraction et la conceptualisation dans le cinéma d'action contemporain n'existent que pour être appliquées à des situations physiques qui les rendent plus facilement perceptibles par le spectateur, et les actualisent de façon toujours renouvelée.

En ce sens, le cinéma d'action contemporain est moins un art abstrait (qui suit un mouvement d'abstraction) qu'un art concret (qui matérialise les données abstraites qui le structurent). Cette distinction est le fait du peintre abstrait Théo Van Doesburg pour qui « *l'artiste rendrait concret (c'est-à-dire réel dans une forme matérielle), quelque chose qui autrement serait demeurée dans la seule sphère mentale. C'est ainsi que le terme "concret" rentra dans le langage de l'art et fut utilisé avec une nette préférence à la place d'"abstrait" par certains artistes de cette période.* » D'après Van Doesburg, « *nous parlons de peinture concrète et non abstraite parce que rien n'est plus concret, plus réel, qu'une ligne, une couleur, une surface* »⁴⁸⁶. Les éléments picturaux non-figuratifs présents dans les images des films d'action, ainsi que les principes conceptuels qui régissent leurs cascades sont rendus concrets par le spectaculaire physique.

Ainsi, l'univers de **Matrix** est virtuel et immatériel mais figuré de façon concrète sur le mode de l'action spectaculaire. Sa représentation s'apparente à une métaphore puisqu'il s'agit de mettre en images, d'incarner des éléments qui n'ont aucune consistance physique : les Agents, l'Oracle et les autres personnages de ces films ne sont pas des humains (bien que ce soit ainsi qu'on les voie) mais des programmes informatiques, c'est-à-dire des données abstraites, des lignes de code dont les réalisateurs donnent une représentation stéréotypée afin de les rendre immédiatement perceptibles. La représentation des programmes rebelles comme Néo s'inspire des super-héros de bande dessinée alors que les programmes en fuite ressemblent à des immigrés coréens (le Maître des clés) ou hindoux (la petite Sati et ses parents). Les séquences d'action mettent en fiction des principes de science-fiction (les torsions de l'espace-temps sont justifiées par la virtualité de l'environnement) et ont une dimension symbolique. Lorsque, dans **Matrix Reloaded**, Néo combat une multitude d'Agents

⁴⁸⁶ Anna Moszynska, *op.cit.*, p.106.

Smith, la scène d'action illustre l'idée selon laquelle le programme Smith est devenu un virus informatique qui, littéralement s'étend et se multiplie. De même, la poursuite sur l'autoroute à la fin du film est une représentation figurée d'un piratage informatique : Trinity et Morpheus parcourent le réseau (le réseau routier est l'équivalent du réseau informatique) pour en faire sortir un programme en fuite (le Maître des clés), poursuivis par les autres programmes (les Agents). Un piratage informatique est une opération invisible à l'intérieur d'un ordinateur, mais le film l'incarne en lui donnant la forme d'une séquence d'action spectaculaire qui nécessite une double lecture à la fois abstraite (le piratage) et concrète (la poursuite en moto). Le film d'action rend concret des idées abstraites et incarne des processus mentaux afin de les rendre intelligibles : les concepts sont révélés par l'image, la figuration vient au secours de l'abstraction.

En se référant au modèle hitchcockien, on peut déjà observer ce principe d'incarnation dans **La Mort aux trousses** où un homme se retrouve à occuper une identité qui n'est pas la sienne. George Kaplan, l'agent secret, le héros de films d'action, est une abstraction, une forme vide qui n'existe qu'en apparence : Kaplan a une chambre d'hôtel réservée à son nom, un rasoir dans sa salle de bain, une garde-robe bien remplie, mais il n'y a aucun corps pour les habiter. Le film nous raconte donc comment la figuration et le concret (Roger Thornhill, individu bien réel mais ordinaire) viennent au secours de cette abstraction en prenant sa place pour vivre des aventures spectaculaires⁴⁸⁷. **La Mort aux trousses** raconte l'histoire de l'incarnation d'un principe abstrait. En se retrouvant malgré lui dans la peau de George Kaplan, Thornhill passe dans la sphère de la fiction, dans un monde où les avions sulfateurs cachent des mitrailleuses et où le Mont Rushmore est une base d'espions. Le film s'achève sur le dépassement de l'opposition entre réalité matérielle et abstraction fictionnelle héroïque : Thornhill récupère son identité mais va néanmoins sauver Eve Kendall, comme le ferait un héros de cinéma. Après avoir été plongé dans le monde fantasmagorique de l'espionnage, Roger Thornhill revient à la réalité mais rapporte avec lui une part de fantaisie.

George Kaplan est une forme vide, un concept incarné grâce à Roger Thornhill. Il est aussi l'ancêtre de James Bond, une Idée avant d'être un personnage. Bond est un nom, une silhouette noire perçue au travers du canon d'une arme à feu et sur laquelle s'ouvre chaque

⁴⁸⁷ « Au cinéma, n'importe quoi peut faire personnage, il suffit de lancer un nom à la cantonade, n'importe lequel, "Mr Kaplan !", ça y est, une histoire commence, voici qu'un corps à ce nom s'agrège, c'en est fini de lui, un vertige romanesque l'aspire et l'emporte, il ne s'arrêtera plus de courir après le rien, à la rencontre de signes vides (un costume gris, une chambre d'hôtel...) qu'il remplira de son angoisse et de son désir. » Nicole Brenez, *op.cit.*, « Le personnage contemporain », p.181.

générique. Il est surtout un chiffre codé, 007, une dénomination abstraite⁴⁸⁸. Chaque interprète du personnage lui prête son corps le temps d'un ou plusieurs films, comme Thornhill le fait pour Kaplan. Les interprètes de Bond lui transmettent des caractéristiques personnelles (Roger Moore apporte son humour et son détachement, Daniel Craig une forme de bestialité...) tout en se laissant pénétrer des éléments constitutifs du personnage au point de devenir un temps indissociable de celui-ci. L'interprète de Bond doit donner corps à l'enveloppe vide du personnage (mais déjà remplie par le souvenir envahissant de ses incarnations antérieures). Selon la définition donnée par Théo Van Doesburg, l'art abstrait rend concret des processus intellectuels en les confrontant à la matière : Roger Thornhill réalise – d'abord sans le vouloir – la même opération en prêtant son corps au concept de George Kaplan. Les scènes d'action des films spectaculaires contemporains incarnent de la même manière des idées abstraites d'occupation de l'espace, des mouvements géométriques et des configurations symboliques. Le cinéma d'action contemporain nous invite à effectuer un constant balancement entre l'abstrait et le concret, entre la réflexion et l'action, le concept et son incarnation.



Figure 467 - La Mort aux trousses

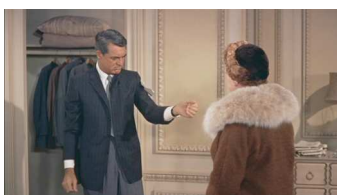


Figure 468 - Casino Royale

Les pilotes de **Top Gun** ne font pas qu'effectuer à l'instinct des escarmouches en avions de chasse au-dessus des océans. Ils assistent aussi à des *briefings* où leurs missions leur sont présentées sous forme de graphiques géométriques et de courbes colorées, de vecteurs associés à des calculs mathématiques de masse et de vitesse, révélant la complexité toute scientifique du pilotage aérien exploité par les séquences d'action. De façon explicite, une de ces réunions est introduite par un plan d'avions dans le ciel qui raccorde avec l'image d'un écran de contrôle où ces avions ont été remplacés par des points lumineux placés dans la même position : le mouvement des avions renvoie à des principes géométriques et l'image figurative spectaculaire (les avions dans le ciel) est complémentaire de l'image semi-abstraite

⁴⁸⁸ Abstrait, l'univers bondien est peuplé de chiffres (007 et ses collègues), de lettres (M, Q) et de jeux de mots (Mary Goodnight, Pussy Galore, Strawberry Fields). On peut une fois encore rapprocher la série de **La Mort aux trousses** où un agent du gouvernement remarque : « *F.B.I., C.I.A., O.N.I.,...* Nous sommes tous dans la même soupe alphabétique. » Dans l'espionnage moderne, les lettres ont pris le pas sur les individus.

(leur représentation graphique). Toutes deux participent à l'esthétique du film d'action technologique.



Figure 469 - Top Gun

Dans **Ennemi d'État**, autre film de Tony Scott, la fuite de Will Smith à travers Washington se construit en un long montage alterné entre deux points de vue, deux conceptions du monde qui s'opposent : conceptualisation et abstraction contre incarnation. Il y a d'une part le point de vue des informaticiens qui traquent le héros avec leurs écrans et leurs capteurs : pour eux, la cible n'est qu'un point lumineux, un vecteur qui évolue dans un quadrillage représentant un modèle conceptuel de la ville. Les informaticiens ont une vision abstraite de l'action, réduite à un ensemble de données qu'ils doivent ensuite appliquer à la situation réelle : lorsque l'un d'entre eux « *capte un déplacement vertical* », il doit induire que leur cible « *est dans un ascenseur* »⁴⁸⁹. La structure de cette scène d'action reproduit le fonctionnement de la pensée. Un concept abstrait (les informations mathématiques projetées dans un espace géométrique) est appliqué à la réalité physique dans laquelle évolue le personnage : la notion géométrique abstraite de vecteur vertical devient, dans le cadre de la fiction, un ascenseur. De la même manière, pour comprendre que Zavitz (l'ornithologue en possession de la vidéo d'un meurtre politique) a caché la cassette incriminée dans le sac de lingerie que Robert Clayton Dean voulait offrir à sa femme (situation feuilletonesque qui cause la transformation du quotidien de Dean en film d'action), les informaticiens réalisent un modèle virtuel du sac et constatent que sa configuration a été changée, c'est-à-dire qu'un objet (la vidéo) a été caché dedans : une démarche complexe d'abstraction et de conceptualisation précède les conclusions concrètes de cette découverte (Dean est la nouvelle cible). Lorsque les informaticiens ont besoin de savoir si leur interlocuteur ment, ils observent le « degré d'anxiété » de sa voix sur un graphique (qui évoque la perception des corps en fonction de leur chaleur par le Prédateur dans le film de John McTiernan).

⁴⁸⁹ Dans **Mission : Impossible 2** Luther (Ving Rhames) suit grâce à ses capteurs l'effraction d'Ethan Hunt dans un laboratoire scientifique. Il est face à une représentation schématisée du lieu où Hunt est figuré par un point rouge sur le quadrillage et ses ennemis par un point jaune en mouvement. Il résume la situation en employant un vocabulaire abstrait : « *J'espère que Hunt détruira le virus avant que le point jaune touche le rouge.* »

L'image figurative complète l'image abstraite, lui redonne force et vie par l'influx d'énergie que représentent les cascades du personnage et son rapport au monde sur le mode du choc. Le mode de pensée de Dean inverse celui des informaticiens : il perçoit le monde de façon empirique et intuitive, de la situation au concept qui la sous-tend. Le héros est situé au coeur de l'action, il doit réagir dans l'instant aux sollicitations d'un environnement dangereux. Le mouvement ne se fait plus du concept au monde physique (incarnation) mais du monde physique à sa conceptualisation, de la sensation à la réflexion. C'est la force des traqueurs mis en scène par William Friedkin dans **Traqué** : observer dans le monde physique les traces d'un événement (de l'herbe couchée, une branche brisée) et en induire la trajectoire de leur adversaire. Le détail individuel est abstrait de sa réalité pour être élevé au rang d'Idée.



Figure 470 - Ennemi d'Etat

Dans **Ennemi d'État**, la conceptualisation par les informaticiens du mouvement spectaculaire sous la forme de vecteurs géométriques révèle à la fois la structure géométrique du film d'action et la nécessité d'appliquer ces principes abstraits à une réalité physique.

Soit le motif de la poursuite (quelle que soit la nature des mobiles représentés), tel qu'il existe au travers des diverses évolutions des formes spectaculaires, depuis les films de Griffith et le western muet jusqu'au cinéma d'action contemporain. Le principe abstrait qui sous-tend ce type de séquence est évident : nous ne sommes plus en présence de deux personnages mais de deux vecteurs, A et B, qui suivent une même trajectoire à des vitesses différentes. La finalité de la poursuite est la fusion des deux vecteurs (« A rattrape B »). Lorsque les deux trajectoires ne se rejoignent pas, ce n'est que partie remise : la poursuite est tangente, les lignes de fuite se suivent à l'infini et, si Utah ne parvient pas à arrêter Bodhi dans la poursuite centrale de **Point Break**, c'est que leur confrontation reprendra plus tard dans le film. Les vecteurs évoluent dans un espace géométrique plus ou moins complexe (le maillage urbain en forme de quadrillage des villes américaines) et à plusieurs dimensions (la poursuite peut rester au sol mais s'élève souvent à d'autres dimensions lorsque les personnages montent sur les toits ou sautent de plate-forme en plate-forme). La séquence d'action est une formule qui détermine les interactions entre les corps selon un modèle précis. Cette dimension conceptuelle de la scène d'action est première mais ne peut exister si elle n'est pas incarnée,

mise en fiction, intégrée à une narration même sommaire. La fiction donne à A et B une identité et un sens à leur relation dynamique. La logique abstraite et mécanique de la poursuite est la source de son mouvement mais c'est l'application du concept aux catégories de la fiction qui fait de ce mouvement une action en le dotant d'un enjeu. L'action est alors inscrite dans une situation qu'elle modifie pour faire progresser la narration. On retrouve la même organisation structurelle que celle qui nous avait permis d'analyser l'abstraction du récit. La scène d'action suit, de façon syntagmatique, un schéma abstrait et récurrent, une structure générale qui s'actualise dans une variation paradigmatique de chaque élément.

Dans cette optique, il va sans dire que le cinéma contemporain n'a pas le monopole du spectaculaire. La scène d'action comme structure conceptuelle préexiste en un sens à la plupart de ses incarnations singulières (anciennes ou actuelles) sans lesquelles elle n'est pourtant rien. Chaque séquence d'action singulière apporte un élément de nouveauté par rapport à son modèle, dans le choix des personnages, des véhicules mis en scène, ou de l'espace dans lequel ils évoluent. Ces variations, à l'origine du plaisir renouvelé du spectateur, sont également tributaires des moyens techniques et esthétiques propres à chaque film, ainsi que de l'évolution des formes spectaculaires au moment de sa production.



Figure 471 – *Intolérance*



Figure 472 - *French Connection*



Figure 473 - *Speed*

Ce n'est plus tant la forme figurative des images qui organise la séquence d'action que la présence de principes géométriques récurrents qui permettent d'établir un lien souterrain entre, par exemple, les séquences finales d'**Intolérance** et des poursuites automobiles contemporaines, aussi différentes dans leurs esthétiques que celles de **French Connection**, **Speed** ou **Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal**. De Griffith à Friedkin, la poursuite repose toujours sur un principe géométrique : trajectoires parallèles et corps en mouvement. Dans **French Connection**, la voiture de Popeye Doyle tente de suivre la ligne de métro aérien dans laquelle s'est caché le tueur : le policier se place soit en dessous du métro, soit à une certaine distance, mais suit toujours une trajectoire parallèle à celle de sa proie. De la même manière dans **Speed** Jack Traven doit positionner une voiture en parallèle avec le bus et passer d'un véhicule à l'autre. Durant la poursuite dans la jungle d'**Indiana Jones et le**

Royaume du Crâne de Cristal, les trajectoires parallèles des jeeps permettent des transferts (le passage d'un véhicule à l'autre de personnages ou d'objets : le sac contenant le Crâne de cristal est lancé d'une voiture à l'autre, Irina Spalko tombe dans la voiture conduite par Marion et Mutt prend sa place dans la jeep soviétique) ou des rencontres (Spalko et Mutt se battent à l'épée, montés chacun sur une des deux voitures parallèles). Les corps mobiles (les véhicules et leurs passagers) sont mus par des données géométriques (trajectoires parallèles, croisements, collisions) qui témoignent d'une organisation conceptuelle de la séquence d'action. Selon le principe de l'art concret avancé par Théo Van Doesburg – qui rejoint notre définition de l'abstraction figurative – ces trajectoires gagnent à être actualisées : elles sont incarnées dans des déplacements physiques, des chocs spectaculaires qui assurent la singularité de chaque film et l'immersion du spectateur dans l'action.



Figure 474 - Indiana Jones 2

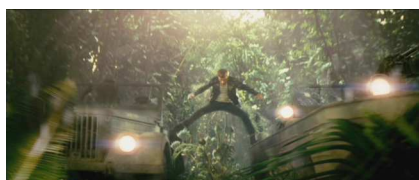


Figure 475 - Indiana Jones 4



Figure 476 – Terminator 2

Les quatre films proposent une variation autour du même principe géométrique (parallélisme des trajectoires) qui s'intègre dans leurs environnements esthétiques, ceux-ci témoignant d'une évolution et d'une complexification des formes du spectaculaire. Dans **Intolérance** et **French Connection**, la configuration géométrique reste simple : deux lignes parallèles selon un axe horizontal, deux mobiles à des niveaux différents du même espace. La voiture rattrape le train du gouverneur ou le métro qui la surplombe. Mais si la trajectoire du métro de **French Connection** est dans un premier temps linéaire et sa vitesse constante, régie par le pilote du train qui respecte les arrêts à chaque station, le chaos de la scène d'action a tôt fait de le dérouter : le chauffeur est tué et le train file désormais à pleine vitesse sans pouvoir être arrêté. Au niveau de la route, Popeye tente de suivre la trajectoire du métro, ce qui l'oblige à emprunter des rues à contre-sens et toute allure, manquant à plusieurs reprises de renverser des piétons. La dimension conceptuelle de la scène (deux lignes parallèles) est contrebalancée par la violence du comportement de Popeye et de la mise en scène de Friedkin qui lui donne une dimension concrète. Il en va de même dans **Speed** où le bus doit garder une vitesse constante alors que sa trajectoire est soumise aux variations de la circulation et aux exigences de l'espace urbain (embouteillages, virages en épingle, portion de chaussée manquante sur la voie rapide). Lorsqu'il veut monter dans le bus ou en évacuer les occupants,

Jack Traven doit se fondre dans la trajectoire du bus (en dressant une plate-forme parallèle à son déplacement) tout en évitant les obstacles environnants. Dans le foisonnement de la séquence de la jungle d'**Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal**, les trajectoires et les interactions sont complexes : la multiplication des corps mobiles (plusieurs véhicules, personnages et objets qui échangent leurs positions) et des obstacles physiques (lianes, rochers, arbres). La séquence est improbable mais sa dimension chorégraphique et géométrique n'en est que plus évidente là où, dans **French Connection**, la mise en image proche du documentaire de Friedkin (la séquence a été tournée en décors naturels, au milieu d'un flot de circulation réel et sans autorisations) faisait entrer en conflit la perception abstraite de la scénographie avec un rendu brut de l'espace réel.

Le cinéma de genre construit ses fictions sur une alternance entre standardisation et renouvellement qui participe de la démarche d'actualisation des concepts abstraits. Cette double exigence se joue également au niveau de la conception des séquences d'action : une même configuration (des corps mobiles aux trajectoires parallèles ayant un différentiel de vitesse) permet un nombre potentiellement infini de variations visuelles et narratives, en fonction des mobiles représentés et de la forme spectaculaire travaillée en propre par chaque réalisateur (du style documentaire de Friedkin à l'abstraction géométrique de Spielberg et George Lucas). Les mobiles aux trajectoires coordonnées peuvent aussi bien être la voiture et le métro aérien de **French Connection**, la voiture de sport et le bus de **Speed**, le train et l'hélicoptère de la fin de **Mission : Impossible**, le semi-remorque et la voiture de Niobe dans **Matrix Reloaded**, ou plus simplement ces deux voitures qui, dans **Demolition Man**, s'encastrent l'une dans l'autre au point de ne plus faire qu'une, ce qui permet au héros de grimper sur le toit du véhicule de son ennemi. Dans **True Lies**, Harry Tasker survole la limousine dans laquelle sa femme est retenue prisonnière : la trajectoire aérienne est parallèle à celle de la voiture sur le pont et, lorsque celle-ci plonge dans un trou de la chaussée, l'hélicoptère peut poursuivre son mouvement horizontal avec à son bord le couple réuni.



Figure 477 - True Lies



Figure 478 - Broken Arrow

Chaque motif géométrique abstrait trouve son équivalent concret dans le monde de la fiction : les routes permettent des mouvements horizontaux (l'autoroute à flanc d'immeuble

de **Minority Report** étant un rare exemple de route verticale) alors que les ascenseurs offrent la possibilité de déplacements verticaux (**Commando**, **Piège de cristal**, **Ennemi d'État**, **Last Action Hero** où Jack Slater est mitraillé par un hélicoptère dans la cage de verre d'un ascenseur panoramique). Le missile auquel est accroché le terroriste à la fin de **True Lies** et qui traverse tout l'étage d'un immeuble avant de percuter un hélicoptère de l'autre côté est un autre exemple (cartoonesque) de pure trajectoire horizontale (l'idée est reprise dans **Broken Arrow** et **Rock**). Le contrepoids qui entraîne Geena Davis vers le ciel à la fin d'**Au Revoir à jamais** est lui un principe vertical. Le lien entre abstraction et figuration dans le cinéma d'action contemporain est celui entre l'idée abstraite (le concept géométrique, la loi physique) et sa réalisation matérielle. La débauche spectaculaire et sensorielle qui caractérise l'esthétique du film d'action contemporain n'est pas opposée à une approche intellectuelle. Au contraire, puisqu'elle permet la représentation concrète de structures de pensée abstraites⁴⁹⁰.



Figure 479 - G.I. Joe

Il serait même possible de proposer un classement des films d'action en fonction des principes géométriques et physiques qui leurs sont associés. Tout comme il existe des villes droites et des villes couchées⁴⁹¹, il y a des films horizontaux et des films verticaux. Outre la série des **Batman** analysée par Yannick Lemarié⁴⁹², **G.I. Joe** de Stephen Sommers entre également dans la seconde catégorie en organisant ses séquences d'action en fonction d'une logique verticale appliquée à la topographie des décors. Le film multiplie les bases souterraines (sous les pyramides d'Egypte ou la banquise) et les images de personnages qui s'envolent (la Baronne fuit toujours les champs de bataille par le ciel, en avion ou en Jet pack) ou qui descendent accrochés à des câbles (La Baronne lors de la première attaque). A la fin du film, un même plan nous montre Scarlett et les autres Joes descendre en rappel dans la base

⁴⁹⁰ Sur la façon dont les films d'action mettent en scène des pensées abstraites, voir seconde partie, C/ 2).

⁴⁹¹ Distinction développée par Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, au sujet de **Piège de cristal** et **Une journée en enfer**. Question n°32 : « Un espace contraignant ? », p.103-107 : « Pour résumer, l'action de **Piège de cristal** se situe dans un espace clos, délimité et vertical, alors que le lieu géographique (Los Angeles) est ouvert, sans limites définies et horizontal, alors que, à l'inverse, **Une journée en enfer** se déroule dans un espace ouvert, indéfini et horizontal, tandis que le lieu (New York) est clos, délimité et vertical. »

⁴⁹² Yannick Lemarié, « Films horizontaux, films verticaux : Sur la série des Batman ». **Positif** n°444, dossier : « Le film d'action américain (2) », février 1998, p.67-70.

arctique des Cobra, alors que Ripcord s'envole pour détruire les ogives, Sommers structurant alors l'image selon une double direction (enfouissement et élévation). La bataille finale repose logiquement sur un montage alterné entre affrontements aériens et sous-marins, une opposition synthétisée par un plan furtif où l'image de l'avion de Ripcord (en hauteur) devient par morphing celle d'un sous-marin des Joe (dans les profondeurs).

Le film d'action explore les espaces géométriques et exploite à des fins spectaculaires leurs données physiques : aux valeurs de verticalité et d'horizontalité est ainsi liée la loi physique de la pesanteur qui est battue en brèche à partir de la fin des années quatre-vingt-dix. « **Titanic**, bien que tout aquatique, fut le dernier grand drame de la pesanteur. Non seulement chaque niveau a sa classe sociale, mais l'action commence vraiment quand le bateau, renversé, redressé, devient pareil à un immeuble en feu et que sa chute depuis la proue vaut noyade. Dès **Mission : Impossible** pourtant, tout avait changé : les cloisons tombent comme des châteaux de cartes, le monde tient dans la main, l'air devient doux et moelleux. On flotte »⁴⁹³. Le film de James Cameron mais aussi – de façon différente – celui de Brian De Palma et tant d'autres, sont conçus en fonction de principes géométriques abstraits, rendus concrets par les formes spectaculaires, narratives et visuelles qui les incarnent.



Figure 480 – Titanic



Figure 481 - Mission : Impossible



Figure 482 - Spider-Man

La tension entre l'abstrait et le concret se résout dans ces abstractions figuratives que sont les films d'action contemporains. Elle est ainsi particulièrement visible dans la représentation et l'utilisation du décor, un monde créé pour le film d'action, à la fois référentiel et à la hauteur de ses outrances.

⁴⁹³ Emmanuel Burdeau et Jean-Pierre Rehm, « Les Nouvelles vacances d'Hercule », **Cahiers du cinéma**, hors série « Cinéma et Internet », novembre 2001, p.27.

B. « LE MONDE EST UN ÉCHIQUIER » 494

1. Une représentation stylisée du réel : non-lieu, ruine, carte postale

L'action, dans sa double dimension abstraite et physique, prend place dans un milieu donné qui la sollicite et qu'elle altère. La mise en crise du réel, l'expansion d'un chaos générateur de spectaculaire, produit paradoxalement un retour à l'ordre narratif et symbolique qui se répercute sur la représentation du monde. Quels milieux, quels décors pour les films d'action contemporains ?

Tous, serait-on tenté de dire puisque le cinéma d'action intègre des codes génériques qui lui préexistent et qu'il transforme. Son décor est celui des autres genres (une ville si le film d'action a une base policière, une jungle si son intrigue est militaire, une autre planète si nous sommes dans un cadre de science-fiction...). Le cinéma d'action n'est pas un genre avec son décor propre mais plutôt un mode de représentation et de narration qui réinvestit les décors et les formes des autres genres afin de les traiter à sa manière. Ce n'est pas tant le décor qui permet de reconnaître un film d'action (même si un cadre urbain technologique y est massivement représenté) que la façon dont il est mis en scène.

Le spectaculaire naît de l'écart entre un type de décor connu du spectateur (infrastructures urbaines, gratte-ciels, cadres génériques marqués...) et l'utilisation inédite qui en est faite. Le cinéma spectaculaire contemporain a ainsi créé certains de ses mondes impossibles à partir d'éléments connus, voire banals qu'il traite de façon à dépasser les attentes et l'expérience du spectateur. Dans **Abyss**, **Pluie d'enfer** ou **Waterworld**, ce n'est finalement que de l'eau qui nous fascine, mais dans des quantités inouïes : un monde d'eau. La surcharge par laquelle se définit le cinéma contemporain (excès qualitatif et quantitatif) permet la création de nouvelles réalités, des expériences hors normes.

Ville, jungle, gratte-ciel, banlieue résidentielle, train ou station spatiale, les multiples décors du film d'action sont aussi traités par l'épuisement, la raréfaction. Plus le film progresse vers la cristallisation de ses enjeux dans la scène d'action, et plus le décor tend vers une forme minimale et minérale, se réduit à une représentation stylisée qui correspond à l'abstraction du récit.

⁴⁹⁴ Nous empruntons cette formulation pertinente au titre d'un article de Michel Etcheverry consacré à **La Vengeance dans la peau** de Paul Greengrass, **Split Screen** n°2, *op.cit.*, p.29.



Figure 483 - Bad Boys 2



Figure 484 – Collatéral



Figure 485 - La Mort dans la peau

Le spectaculaire naît aussi bien de la vision d'un décor foisonnant de détails, coloré et attirant pour le spectateur qui rêve d'y entrer, que de celle des espaces monochromatiques et presque vides qui peuplent les films de Michael Mann. En orchestrant, tout au long des six épisodes de **Star Wars** une alternance entre palais baroques et étendues désertiques, Georges Lucas nous montre bien que l'esthétique spectaculaire n'est pas tant tributaire d'un type précis de décor que de la façon dont des décors différents sont inscrits dans une économie d'ensemble visant à communiquer une constante impression d'inédit.

Le film d'action contemporain s'épanouit dès les années soixante-dix dans un cadre urbain, ses représentations s'inspirant, on l'a vu, autant du film noir que du film futuriste. La ville est un lieu connu des spectateurs, dont ils expérimentent chaque jour les limites (les voir repoussées par des personnages de fiction n'en est que plus délectable). Le rapport au monde du cinéma des premiers temps est de nature ludique, marqué par la naïveté des premières fois, alors que les images du cinéma d'action contemporain s'inscrivent au contraire le plus souvent dans des espaces très connotés, marqués par la modernité architecturale. Le décor du cinéma d'action contemporain est souvent celui des espaces urbains « *quelconques* », pour reprendre l'expression de Gilles Deleuze à propos des décors du cinéma de la modernité⁴⁹⁵ : rues désertes, centres industriels abandonnés, infrastructures commerciales et voies de communication surpeuplées... Les villes modernes et déshumanisées que l'on voit dans les films d'action sont proches de celles visibles, selon Deleuze, dans les films d'Antonioni, ainsi que dans la peinture hyperréaliste qui abstrait le quotidien en mettant en valeur l'objet plutôt que l'humain. Aboutissant aux mêmes conclusions que Deleuze au sujet de ces espaces, l'anthropologue Marc Augé les qualifie pour sa part de « *non-lieux* »⁴⁹⁶.

« *Si un lieu peut se définir comme identitaire, relationnel et historique, un espace qui ne peut se définir ni comme identitaire, ni comme relationnel, ni comme historique définira un non-lieu* »⁴⁹⁷. Le non-lieu est un espace neutre, non symbolisé, sans passé et sans avenir, dont le caractère uniquement fonctionnel ne rend pas compte des formes d'occupation personnelles

⁴⁹⁵ Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.280. Voir première partie, A/ 1.

⁴⁹⁶ Marc Augé, *op.cit.*

⁴⁹⁷ *Idem*, p.100.

et humaines qui fondent les sociétés et les modes de vie. L'énergie s'y épuise au lieu de se transfigurer en action fondatrice (dans le western, le héros apposait sa marque civilisatrice sur l'espace). Le non-lieu est un monde « *promis à l'individualité solitaire, au passage, au provisoire et à l'éphémère* »⁴⁹⁸. Le non-lieu, comme le notait déjà Deleuze, est aussi bien un espace abandonné (terrain vague, friche, chantier industriel...) que surpeuplé (gare, parking, terminal aéroportuaire, quai de métro, supermarché, hall d'immeuble, ascenseur...). Autant d'espaces qui se caractérisent par leur caractère fonctionnel, leur absence de lien social et le peu de latitude qu'ils laissent à l'existence et l'initiative individuelle, à la liberté humaine. Le non-lieu est un espace à l'organisation géométrique qui, transformant ses usagers en vecteurs, les coupe de leur milieu naturel.

Les décors des films d'action contemporains sont tributaires de l'esthétique du Style International qui domine l'architecture des années vingt aux années quatre-vingt (en s'inspirant des idées du Bauhaus ainsi que de certains travaux de Frank Lloyd Wright ou Le Corbusier) et du Style *High Tech* qui en prend la suite à partir des années soixante-dix. Il s'agit dans les deux cas de constructions minimalistes qui mettent en avant la régularité de leur composition (utilisant pour ce faire des matériaux lisses comme le verre, l'acier et le béton) et refusent les ornements au profit d'une organisation fonctionnelle⁴⁹⁹. Le Style International a pour principe d'envisager le bâtiment moins comme une masse que comme des volumes géométriques superposés⁵⁰⁰. Voilà qui correspond au goût du cinéma d'action pour les formes géométriques⁵⁰¹.

Le Style International caractérise de nombreux gratte-ciels américains et inspire aussi le *building* des Nations Unies (inauguré en 1951) reconstitué par Hitchcock dans **La Mort aux trousses**, l'une des matrices du film d'action contemporain. L'architecture *High Tech*

⁴⁹⁸ *Id.*, p.101.

⁴⁹⁹ La théorisation du Style International s'est pourtant faite en opposition au courant fonctionnaliste : Henry-Russell Hitchcock, Philip Johnson, **Le Style International (The International Style : Architecture since 1922)**, 1933, Marseille, Éditions Parenthèses, trad. 2001.

⁵⁰⁰ Pour Hitchcock et Johnson, les premiers théoriciens du Style International, celui-ci repose sur trois principes : « *Il y a en premier lieu une nouvelle conception de l'architecture comme volume plutôt que comme masse. En second lieu, la régularité plutôt que la symétrie axiale sert de moyen principal pour ordonner la composition. Ces deux principes auxquels s'ajoute la proscription de la décoration surajoutée et arbitraire, caractérisent les productions du Style International.* » (*idem*, p.165).

⁵⁰¹ Philippe Sers (*op.cit.*) explique « *les quatre décisions radicales qui sont à la source de la modernité : la voie de l'« abstraction » contre celle de la figuration en peinture, la « poésie » contre la littérature dans le domaine de l'écriture, le « fonctionnalisme » contre l'ornement en architecture et le « théâtre de la cruauté » contre le théâtre psychologique dans les arts du spectacle. Chaque fois il s'agit d'un retour à la vie réelle, à la vie intérieure, à l'intention comme source de la décision créatrice* » (p.12).

Le cinéma d'action contemporain utilise en partie l'abstraction picturale, repose largement sur le fonctionnalisme architectural et met à distance la psychologie au profit d'une immersion sensorielle du

prolonge la froideur conceptuelle du Style International tout en mettant plus encore que lui l'accent sur les éléments techniques qui composent le bâtiment. Ce sont par exemple le Centre Pompidou à Paris (dont le système de ventilation apparent exhibe sa fonctionnalité et qui, deux ans après son ouverture en 1977, est utilisé pour figurer un centre de recherche spatial dans **Moonraker**) ou les tours jumelles Petronas de Kuala Lumpur (inaugurées en 1998, elles servent de décor à la scène d'action finale de **Haute Voltige** de Jon Amiel en 1999).



Figure 486 - La Mort aux trousses

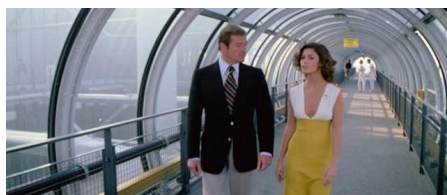


Figure 487 - Moonraker



Figure 488 - Haute Voltige

Les décors de films d'action urbains sont plus choisis pour leur neutralité fonctionnelle que pour leur caractère exotique, contrairement aux jungles et aux ports lointains du film d'aventure classique. Ils suivent les évolutions de l'architecture de la seconde moitié du vingtième siècle (styles International et *High Tech*, apparition des non-lieux) et l'esthétique du spectaculaire contemporain se charge de les transfigurer. Le film d'action est un genre référentiel mais pas réaliste : il propose une image du monde réduit à des non-lieux sans existence propre, hors de toute réalité sociologique.



Figure 489 - Piège de cristal

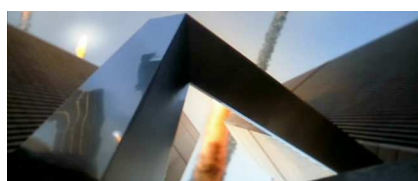


Figure 490 - Armageddon



Figure 491 - La Mémoire dans la peau

Parmi les rares exceptions à ce phénomène, il y a bien sûr **Une journée en enfer** et le naturel de son ouverture new-yorkaise, sa représentation de la foule comme un acteur à part entière et son attachement à impliquer dans l'action des personnages issus d'un quotidien peu héroïque (un brocanteur de Harlem, les enfants des écoles, un chauffeur de camion à la culture générale providentielle). Le film s'ouvre sur un panorama de la ville au soleil levant – représentation décorative typique du cinéma des années quatre-vingt-dix – mais change de point de vue au bout de quelques plans : la caméra est alors placée au niveau de la rue, au

spectateur que l'on pourra en partie rapprocher des théories d'Antonin Artaud (voir seconde partie C/ 3).

milieu des passants, et observe la ville se réveiller jusque dans ses rituels les plus quotidiens (un arroseur public, une femme qui achète un café, un bijoutier qui installe sa vitrine). Les cadres sont composés avec soin et la lumière travaillée, il ne s'agit pas encore exactement des formes pseudo-documentaires qui se développeront dans le genre après les années deux mille, mais John McTiernan prend visiblement le contre-pied de la vision « touristique » de Los Angeles qu'il avait donnée au début de **Piège de cristal** (les pistes de l'aéroport puis la silhouette des *buildings* de la ville, au soleil couchant), premier opus des aventures de John McClane.



Figure 492 - Piège de cristal



Figure 493 - Une journée en enfer



Figure 494 - Bad Boys

L'explosion soudaine qui ébranle la ville annonce très vite que l'ambition d'**Une journée en enfer** est de faire basculer le quotidien new-yorkais dans un spectaculaire hyperbolique, mais la représentation de la ville reste tout au long du film marquée par un souci d'ouverture sur le quotidien. Confrontés aux péripéties conventionnelles du genre (désamorçage de bombe et élimination de terroristes), les héros de film d'action apparaissent comme une aberration dans le cadre de vie des autres citoyens, ce dont témoigne la réaction goguenarde des passants lorsque McClane et Zeus les préviennent de la prochaine explosion d'une bombe (nos héros sont pris pour des artistes de rue et récoltent quelques pièces) ou la réticence des personnages à abandonner une bombe désamorcée en pleine ville, au risque qu'« *un gosse pourrait la trouver* ». La vie de la ville ne s'arrête pas pour accueillir la séquence d'action, elle continue en parallèle, ce qui a pour effet de relativiser le comportement du héros et de révéler sa nature fictionnelle. En plus d'effectuer leur mission, les héros doivent composer avec les aléas de leur environnement : lorsque Zeus conduit un taxi afin d'empêcher l'explosion d'une bombe, un passager mécontent monte dans le véhicule ; les cabines téléphoniques que doivent utiliser les héros sont toujours occupées ; dans le métro, un policier arrête Zeus pour être entré sans ticket... Lorsque McClane bouscule les passagers du métro piégé pour y trouver la bombe, une femme se met soudainement à hurler d'une voix stridente, réaction de citadine stressée sur laquelle la mise en scène ne s'attarde même pas, montrant ainsi qu'elle est des plus naturelles. Le projet de McTiernan est de capter la vie de New York au fil de la journée, depuis les premiers gestes du matin décrits

dans le prologue. Les héros traversent la ville et croisent plusieurs types d'habitants, toujours inscrits dans leur environnement naturel, leur quartier ou leur lieu de travail : les usagers du métro, les badauds de Central Park, les enfants des écoles, les membres des gangs d'Harlem, les banquiers de Wall Street qui s'arrêtent de travailler pour observer les pompiers venant secourir les victimes d'un attentat, les camionneurs qui creusent l'aqueduc... Le plan de Simon pour passer inaperçu est d'ailleurs de se fondre dans le tissu urbain et ses pratiques quotidiennes : lui et ses hommes cambriolent Wall Street déguisés en ouvriers du génie civil puis évacuent l'or par un convoi de camions de graviers.

Le cinéma d'action contemporain ne s'inscrit qu'en apparence dans un présent référentiel avec une actualité politique et des formes visuelles à la mode. Le film d'action acclimate ses fictions invraisemblables à un univers référentiel pour mieux capter l'attention du spectateur, mais cette réalité est alors traitée par soustraction, volontairement transformée en cliché, une forme plastique vidée de toute autre caractéristique. Même sous ses aspects les plus réalistes (lorsque la mise en scène systématise et stylise des principes venus du documentaire tels la caméra portée et le montage saccadé), le film d'action contemporain ne donne pas à voir une réalité sociale précise mais le simulacre de celle-ci. Les espaces de notre quotidien sont abstraits par les films d'action qui trouvent dans les non-lieux technologiques de la ville post-industrielle un terrain de jeu idéal à détruire.



Figure 495 - Les Guerriers de la nuit Figure 496 - 48 Heures Figure 497 - Mission : Impossible

Dans le film d'action, le décor n'entretient presque plus de relation avec les individus qui le peuplent. Ceux-ci sont un arrière-plan auquel le héros se heurte comme il le ferait dans un mur. Ils n'habitent pas le lieu mais font, littéralement, partie du décor. La façon dont le décor référentiel se vide de ses « usagers » (à l'exception des figurants-cibles) pour accueillir la séquence d'action ne rend que plus évidente la relation d'artificialité et d'utilitarisme que le cinéma d'action contemporain entretient avec lui. La nuit, les couloirs et les rames de métro sont quasiment vides (**Les Guerriers de la nuit**, **Collatéral**). Le bus de **Speed**, vidé de ses passagers, tourne en rond sur une piste d'aviation déserte. Les ouvriers de la fonderie de **Terminator 2** quittent leur lieu de travail dès que nos héros y font irruption, signe que la vie

quotidienne n'a pas sa place dans le même espace que la scène d'action. Lorsque le bus conduit par Clint Eastwood traverse Phoenix à la fin de **L'Épreuve de force**, il n'y a pas la trace du moindre habitant dans ces grandes artères se coupant à angle droit : seuls des policiers, tous identiques, sont réunis pour déclencher une séquence d'action. Le goût du cinéma d'action pour les décors vides et/ou abandonnés facilite son abstraction : ne présentant plus aucun danger pour des humains, les destructions spectaculaires en deviennent d'autant plus inconséquentes.

Une poursuite de film d'action se déroule rarement dans une rue précise, inscrite avec ses particularités dans le tissu architectural et social de la ville. Elle prend au contraire place dans un archétype de rue, un modèle générique à l'utilisation fonctionnelle : la rue est un repère géométrique dans lequel s'inscrit le vecteur du personnage en mouvement, auquel elle offre une voie de passage. En cela, la banlieue résidentielle dans laquelle courent Utah et Bodhi dans **Point Break** ne diverge en rien du quartier des affaires que traverse Néo dans **Matrix** ou du marché chinois au travers duquel fuient (en moto cette fois-ci) les héros de **Comme un oiseau sur la branche**. Le film d'action contemporain s'intéresse à l'architecture des villes américaines et aux possibilités spectaculaires qui en découlent, mais pas (ou très peu) aux individus qui les peuplent. Ceux-ci font partie de la masse indifférenciée des figurants (la foule comme entité neutre qui peuple l'arrière-plan) ou correspondent à des stéréotypes (le commerçant ou la mère de famille pris en otage ; le passant, souvent bousculé ; le policier en uniforme, cible de choix pour le méchant...). Dans cette optique, on peut même aller jusqu'à se demander si la poursuite dans un film d'action est bien ce « *moment démocratique* » que nous avons déjà évoqué : le mouvement de ces scènes d'action met finalement moins en relation des individus, des milieux et des modes de vie que leur représentation artificielle.



Figure 498 - Last Action Hero

En s'éloignant ainsi de la vie réelle, en transformant notre quotidien référentiel en un non-lieu dont l'artificialité est une création esthétique, le cinéma d'action constitue un univers parallèle fantasmé, à l'image de cette Californie de carte postale peuplée uniquement de *top*

*models*⁵⁰² qui, dans **Last Action Hero**, apparaît justement comme un décor de cinéma à Danny Madigan. Faudrait-il voir dans ces représentations artificielles de la vie quotidienne un commentaire sur l'Amérique moderne comme espace entièrement ouvert aux puissances du faux⁵⁰³ ?

L'espace influence les hommes qui le peuplent et les représentations que le cinéma en donne. A l'opposé au non-lieu, le lieu est un espace de vie marqué par des traditions et des *habitus* humains passés et présents. La retranscription d'un mode de vie passé dans un lieu donné est le sujet du film historique (dans son sens le plus large qui inclut également des genres du spectaculaire et de l'action comme le western). Lorsqu'elle se fait au présent, la description du lieu et des communautés est le sujet des genres « réalistes » qui, du drame au film noir en passant par certaines comédies, inscrivent leurs fictions dans le quotidien. Dans ces films réalistes, à chaque lieu correspond un mode de vie. La situation est plus compliquée pour les films d'action où l'on observe trois cas de figure.



Figure 499 - L'Arme fatale



Figure 500 - L'Arme fatale 2



Figure 501 - Bad Boys 2

L'abstraction des non-lieux n'est reliée à aucun mode de vie. Lorsque s'effectue la jonction entre un espace et un mode de vie, celui-ci s'y intègre de façon prévisible et artificielle : l'image d'une banlieue résidentielle donne naissance à la représentation conventionnelle de la bourgeoisie noire dans **L'Arme fatale** ou **Bad Boys** (les familles nombreuses, bruyantes et épanouies de Roger Murtaugh et Marcus Burnett). Enfin, on constate l'invention par les films d'action de modes de vie d'autant plus improbables qu'ils sont déconnectés de toute logique sociale. Martin Riggs vit seul dans sa caravane, ce qui souligne la solitude du héros en opposition avec la vie de famille de son coéquipier. Les chambres d'hôtel et les appartements élégants dans lesquels James Bond attire ses conquêtes

⁵⁰² Danny : - « Tu ne peux pas nier qu'on n'a encore rencontré aucune fille normale. Il n'y a que des super nanas ici. Tu peux me dire où sont les autres, celles de tous les jours ? Elles n'existent pas, parce qu'on est dans un film. / Slater : - Non, c'est ça la Californie. »

⁵⁰³ Pour Jean Baudrillard, le pays tout entier est devenu un décor de cinéma qui masque son artificialité en exhibant des images encore plus fausses : « Disneyland est posé comme imaginaire afin de faire croire que le reste est réel, alors que tout Los Angeles et l'Amérique qui l'entoure ne sont déjà plus réels, mais de l'ordre de l'hyper réel et de la simulation. » Jean Baudrillard, **Amérique**, édition illustrée, Crasset et Fasquelle, 1996, rééd Descartes et Cie, 2000, p.26.

(le décor se réduisant de façon métonymique à un grand lit) peuvent apparaître comme l'antithèse du dépotoir de Riggs mais aboutissent finalement à un résultat semblable : abstraire le personnage héroïque de la réalité quotidienne. Depuis qu'il a perdu la mémoire et qu'il doit fuir à travers le monde, Jason Bourne n'a plus d'espoir de mener une vie stable, de se fixer en un lieu précis : sa nouvelle vie en Amérique de Sud avec Marie est ainsi violemment interrompue au début de **La Mort dans la peau**. Il hante alors les capitales mondiales et leurs non-lieux (gares, aéroports, hôtels borgnes parisiens, barres d'immeuble des pays de l'Est), s'y fond comme pour devenir lui-même un non-être (sans identité, sans passé, à l'avenir incertain) et ainsi disparaître de la grille de recherche de la C.I.A.

C'est un semblable détachement des modes de vie vraisemblables qui caractérise le héros de **Cobra**, un policier qui vit dans une grande maison en bord de plage, conduit une voiture de collection mais se nourrit de pizzas froides qu'il découpe aux ciseaux. Dans **La Fin des temps** (Peter Hyams, 1999), Arnold Schwarzenegger absorbe une mixture composée d'un mélange de café et de restes alimentaires à la fraîcheur douteuse : le caractère écœurant du résultat souligne, comme dans **Cobra**⁵⁰⁴, le détachement matériel de l'antihéros, mais permet également de le caractériser comme un être d'exception (il est sans doute le seul être au monde à pouvoir avaler une telle horreur sans perdre son sens de l'humour, puisqu'il constate que « *le petit déjeuner est le repas le plus important de la journée* »). Dans **Ennemi d'État**, l'avocat prestigieux incarné par Will Smith entretient un rapport privilégié avec son mixeur (« *Il y en a qui méditent, d'autres qui se font masser. Moi, je mixe* »), tout comme le cambrioleur absurde d'**Hudson Hawk** adore le Cappuccino. Ces pratiques alimentaires étonnantes entraînent, on l'a vu, les films d'action sur le terrain de la comédie, tout en achevant de les placer à l'écart des exigences réalistes, tant dans leur description du monde que dans les comportements qui y sont associés.

La question de la représentation des lieux et des modes de vie est peut-être un des moyens d'établir une distinction (si tant est qu'elle soit nécessaire) entre les films d'action contemporains et les films de genre (policier, film de guerre, drame sportif) qui comportent des séquences d'action traitées dans le style du spectaculaire contemporain. Si le cinéma policier contient souvent des scènes d'action, elles ne constituent pas sa finalité et les films reposent, à l'opposé du cinéma d'action, sur l'exploration d'un milieu donné. Dans des films criminels comme **Heat** de Michael Mann ou **La Nuit nous appartient** de James Gray (2007), un drame politique comme **Bloody Sunday** de Paul Greengrass ou dans un film de science-

⁵⁰⁴ On pense surtout aux œufs crus gobés par Stallone dans **Rocky** qui eux étaient une notation réaliste sur le mode de vie du boxeur.

fiction comme **Les Fils de l'homme** d'Alfonso Cuarón (2006), les scènes de fusillade et de poursuite participent du genre du film d'action et en renouvellent largement l'esthétique. Mais leur représentation du monde est beaucoup plus complexe et attentive que celle d'un film d'action. Ils sont ouverts à des plages de calme et à des digressions, alors que dans les films d'action toute information est subordonnée à une efficacité immédiate. Il ne s'agit pas de fournir une grille de lecture permettant de distinguer si un film est bien ou non un film d'action, ou s'il s'agit d'une œuvre mixte qui ne répond qu'en partie aux attentes du spectateur de films d'action contemporains. On peut en revanche avancer, à partir de la relation que les personnages entretiennent avec leur environnement, que la série des **Rocky** s'apparente moins au film d'action (malgré ses spectaculaires séquences d'entraînement et de combat de boxe) qu'à une chronique sociale et humaine. Ce dont témoignent l'amplitude temporelle de la saga (six films tournés sur plus de trente ans), le nombre important de personnages secondaires que croise le héros et auxquels chaque film réserve toujours quelques scènes pour exister en parallèle de l'intrigue principale, ainsi que la description précise des bas quartiers de Philadelphie et de leurs habitants (le personnage de Little Marie, aperçue enfant dans le premier film, réapparaît dans **Rocky Balboa** en mère célibataire).

A cet épanchement émotionnel et narratif qui repose sur un goût du détail pittoresque et une attention portée au réel, s'oppose le traitement du décor comme non-lieu qui correspond à une démarche d'abstraction. Les non-lieux du cinéma d'action sont ceux de la ville moderne. Ils comprennent également les friches industrielles de la fin de **Robocop** ou de **La Course à la mort** (Paul W.S. Anderson, 2008) mais aussi des espaces technologiques neutres comme la salle du coffre de Langley dans **Mission : Impossible**, salle close dont la blancheur efface les contours. Les modes de vie sont abstraits du décor et il ne reste plus que des superstructures géométriques, des espaces génériques qui participent d'une stylisation du monde.



Figure 502 - Tonnerre de feu



Figure 503 – Robocop



Figure 504 - La Course à la mort

La figuration du film d'action hésite constamment entre ordinaire et extraordinaire : les deux approches étant reliées par leur caractère abstrait. **Mission : Impossible** juxtapose un espace immaculé cachant les secrets des espions internationaux (monde extraordinaire et

stylisé) et des lieux de vie profane (les rues de Saint-Pétersbourg au début du film, la gare TGV à la fin), décors plus quotidiens mais justement mis en scène comme des décors, c'est-à-dire des artifices dénués de toute vie propre. La gare TGV du film de De Palma, où se croisent quelques figurants aux silhouettes désincarnées, est l'image même du non-lieu : une pure surface, un espace réduit à sa fonction, accueillant des personnages également stylisés. Dans **La Vengeance dans la peau**, Paul Greengrass filme une gare londonienne dans un style semi-documentaire à l'opposé du dépouillement de De Palma mais aboutit paradoxalement à la même conclusion : en mettant l'accent sur le fourmillement humain des usagers, Greengrass montre comment ceux-ci sont inconscients des événements qui se trament à quelques mètres d'eux, puisque la foule ne réagit qu'au moment où le journaliste est abattu par les services secrets.



Figure 505 - Wanted

Par « non-lieu », l'anthropologue Marc Augé désigne « *deux réalités complémentaires mais distinctes : des espaces constitués en rapport à certaines fins (transport, transit, commerce, loisir), et le rapport que des individus entretiennent avec ces espaces.* »⁵⁰⁵ En effet, les non-lieux façonnent « *l'homme moyen* »⁵⁰⁶ qui les utilise, se soumet à leur forme et leurs exigences, se fond dans la masse. Cette représentation géométrique de la ville moderne correspond aux architectures de Frank Lloyd Wright ou Le Corbusier. Elle est l'horizon des films marqués par la crise de l'image-action et des anti-héros asphyxiés du cinéma des années soixante-dix. A l'image des zones industrielles abandonnées qui, dans **Le Désert Rouge** d'Antonioni, marquaient l'enfoncement du personnage de Monica Vitti dans sa dépression, le non-lieu emprisonne le personnage, réduit son énergie : ce que refusent le cinéma d'action contemporain et ses héros. Ils héritent de la forme de la ville du cinéma moderne mais livrent un commentaire critique de ses valeurs. Le héros de film d'action fait l'expérience du monde sur le mode du conflit, il s'oppose aux représentations abstraites qui structurent son environnement, surfaces vitrées ou métalliques, non-lieux à l'architecture fonctionnelle. Le héros refuse de laisser les non-lieux lui dicter ses déplacements et pomper son énergie. Il ne se soumet pas à l'espace mais peut s'y adapter, à l'image de John McClane rampant dans les

⁵⁰⁵ Marc Augé, *op.cit.*, p.118.

⁵⁰⁶ *Idem*, p.126.

conduits d'aération de la tour Nakatomi. Il plie l'espace à sa volonté, l'utilise de façon anarchique et souvent destructrice. L'enjeu est bien de remettre la figure humaine au centre de l'image, alors que le non-lieu l'ingère et l'efface. Par l'usage hors-normes et improbable que les héros d'action font des espaces urbains modernes, ils affirment leur vitalité et leur humanité dans un cadre contraignant et déshumanisant. Il n'est pas jusqu'au décor le plus commun et trivial, le plus interchangeable et le moins sensible à la présence humaine, qui ne puisse être transfiguré par une séquence d'action : les toilettes d'un centre commercial dans **True Lies**.



Figure 506 – Spider-Man 2



Figure 507 - True Lies



Figure 508 - The Dark Knight

L'énergie de la scène l'action réactive le monde inerte représenté par les décors de non-lieux issus du cinéma de la modernité et de la crise de l'image-action. De façon explicite, **The Dark Knight** s'ouvre sur l'image d'une vitre qui explose : la surface lisse et la représentation géométrique de la ville (la caméra survole les rues perpendiculaires de Gotham City) volent en éclats. Au début de **Highlander**, deux hommes se battent à l'épée dans un parking et leurs mouvements acrobatiques contrastent avec la banalité de ce souterrain sale et fonctionnel. Le détournement du lieu, l'irruption du spectaculaire dans un cadre inattendu, provoque le chaos (les épées se heurtent en faisant des étincelles, les voitures explosent). L'action transmet au non-lieu l'énergie vitale dont il est privé : à la fin du combat, la caméra s'attarde sur les essuie-glaces et les phares des voitures qui fonctionnent tous seuls, comme si les combattants leur avaient transmis une part de leur puissance. Lorsque Connor McLeod (Christophe Lambert) coupe la tête de son adversaire, c'est littéralement une tempête d'énergie qui s'échappe du corps de celui-ci, figurée à grand renfort d'étincelles et d'éclairs dessinés. Pourtant, le héros parvient toujours à intégrer l'énergie de son adversaire, à faire sien sa puissance et à la transformer en action positive.

L'architecture moderne est une prison pour le héros de film d'action. Le film d'espionnage **L'Enquête** (Tom Tykwer, 2009) comporte une scène de fusillade spectaculaire et arbitraire qui prend place dans le musée d'art contemporain Simon Guggenheim de New York. Conçu par Frank Lloyd Wright, le bâtiment est lui-même une œuvre d'art moderne aux formes courbes, au tracé abstrait. La séquence d'action fait se fondre les personnages dans le

décor : les corps disparaissent dans le dessin spirالية de l'escalier central, sont plaqués contre des murs blancs et se confondent avec leurs reflets dans de grands écrans de verre. Pour sauver sa vie, gagner sa liberté, le héros doit détourner le décor en s'y déplaçant de façon inattendue (il utilise un fauteuil roulant pour dévaler l'escalier central) avant de le détruire : les écrans et les vitres volent en éclat, les murs blancs sont tâchés de sang écarlate. Cette brutalité soudaine organique réaffirme un droit vital à l'humanité et à la figuration.



Figure 509 - L'Enquête - The International



Figure 510 - Mission : Impossible

Dans le cinéma d'action contemporain, le décor enveloppe, emprisonne le corps du héros. Celui-ci réclame son indépendance, soit en détruisant ce carcan (c'est la méthode John McClane) ou au contraire en se faisant assimiler par lui, comme un virus (méthode Ethan Hunt). Le décor vide du siège de la C.I.A. dans **Mission : Impossible** est une toile blanche sur laquelle vient s'inscrire tel un idéogramme la forme mouvante et noire du corps de Hunt, introduisant une tension entre abstraction (le décor) et figuration (Tom Cruise). Le personnage apporte la vie et le mouvement dans cet espace-temps figé. Il introduit du suspense (va-t-il réussir à s'emparer des données sans alerter les gardiens ?) et détourne la routine des gardiens et de l'informaticien. Grâce à un laxatif, ce morne fonctionnaire est transformé en un principe comique dont les va-et-vient soutiennent le suspense autant qu'ils désamorcent le sérieux de la situation. Le désordre est créateur puisque le cambriolage est rendu possible par une rupture avec la routine tant narrative (les horaires de l'informaticien) que plastique (la blancheur immaculée) qui régit Langley. Le désordre est un changement, la mise en mouvement du figé : de l'action. Le décor est réduit à sa plus simple expression, abstrait de toute réalité (la scène évoque le cinéma de science-fiction). Dans cette séquence de **Mission : Impossible**, la place dévolue au désordre reste néanmoins très limitée : le plan d'Ethan Hunt a été parfaitement planifié, ses mouvements sont lents et chorégraphiés avec précision. Le rat qui vient mordre Krieger et la goutte de sueur qui manque de tomber du front d'Ethan sont eux la marque d'un authentique arbitraire, d'un mouvement imprévisible du monde qui en devient dangereux. Dans les films d'action, le chaos reste donc la plupart du temps sous contrôle. Le décor est animé par les trajectoires des personnages, il est soumis à l'action, ce moteur dynamique du changement.

Les films d'action ont pour décors des cartes postales pittoresques, bien connues de James Bond, ou des espaces génériques, non-lieux urbains indistincts. Les héros traversent des espaces technologiques épurés ou des ruines à la topographie sans cesse modifiée par des explosions et autres éboulements. Le décor du film d'action existe dans un perpétuel balancement entre l'abstrait et le concret, la stylisation des formes et la matérialité sauvage d'un monde proche du chaos. La frontière est ténue entre un espace déterminé, contrôlable, civilisé et une ruine dont le moindre recoin recèle un piège mortel et imprévisible : telle est la leçon du cinéma d'action dont un des motifs centraux est la coexistence du primitif et du technologique. C'est qu'en Amérique, « *le désert reste la scène primitive, même dans les métropoles* »⁵⁰⁷ : le film d'action organise cette circulation du monde moderne vers le désert et la ruine.

La réversibilité de l'univers technologique et la proximité de l'homme moderne avec le surhomme barbare est au centre de l'œuvre de John McTiernan. Dès son film fantastique **Nomads**, il postule – dans la lignée du **Wolfen** de Michael Wadleigh et de **La Dernière vague** de Peter Weir (1977) – la coprésence dans les rues de Los Angeles de notre présent profane et d'un passé fantomatique issu des légendes indiennes. Il en sera de même dans **Le Treizième guerrier**, cette fois-ci sans l'artifice du fantastique puisque c'est suite à un paradoxe de l'évolution que cohabitent la civilisation viking et un clan d'hommes préhistoriques dont les pratiques violentes réactivent des croyances mythologiques. Dans **Predator**, des soldats aux armes technologiques rencontrent une créature extraterrestre à l'armement encore plus avancé mais qui pratique une chasse sanglante et privilégie finalement le corps à corps à toute autre forme de combat. Débarrassé des oripeaux technologiques propres à la science-fiction (camouflage thermique, fusil laser et masque métallique), le Prédateur révèle un physique musclé et surtout *organique*, proche de celui d'Arnold Schwarzenegger. La réduction au primitif (le face à face des deux corps nus dans la boue) est dans le film d'action le moment où s'oublie les différences (idéologiques, génétiques, sexuelles...) au profit d'une lutte égalitaire d'où seul le plus valeureux sort vainqueur. Cette idée a son importance chez McTiernan, obsédé par la notion de culture et la rencontre entre les mondes et les civilisations, aussi bien sous la forme d'échanges culturels que de confrontations viriles. Dans **Predator** donc, le monstre cache sous son masque de métal poli une face monstrueuse mais expressive et vivante, renvoyant à un stade antérieur de l'évolution où le reptile et l'humanoïde étaient encore indistincts. Ce qui intéresse McTiernan,

⁵⁰⁷ Jean Baudrillard, **Amérique**, *op.cit.*, p. 141.

ce n'est pas le robot de science-fiction mais le passage de la créature métallique au monstre organique. Il fait de même régresser progressivement le décor de la jungle sud-américaine « réaliste » du début du film vers un foisonnement stylisé héritier des décors de studio de **King Kong** (Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, 1933) ou des **Chasses du Comte Zaroff**. Le traitement du décor par McTiernan et par la plupart des films d'action contemporains se caractérise par ce passage du technologique au primitif, envisagé comme un en-deçà des choses (le véritable visage du Prédateur *sous* le masque), presque une image du refoulé (les fantômes du passé dans les interstices de la ville moderne dans **Nomads**).



Figure 511 - Predator

On le sait, le film d'action est double, dans sa structure et ses personnages (partagés entre le narratif et le spectaculaire). C'est également le cas de ses décors où la modernité le dispute à l'archaïsme et le fonctionnel au fantasmatique. La réversibilité est constante. La ville et la forêt occidentales cachent le désert et la jungle (**Rambo**, **Traqué**), les profondeurs de la jungle elles-même révèlent un monde encore plus sauvage (**Predator**), les gratte-ciels et usines modernes sont des ruines en puissance. La coexistence du primitif et du civilisé est omniprésente dans la culture américaine et son cinéma. L'Amérique est née du désert en faisant reculer la ligne séparant la « civilisation » de la « sauvagerie » (celle des Indiens, du désert...) : telle est la thématique fondatrice du western. L'évolution du genre au travers des différentes phases du cinéma hollywoodien est associée aux représentations de cette ligne de partage (de la partition claire à l'indistinction des différentes parties).

La fusion, en Amérique, entre avancée technologique et conscience du milieu sauvage a aussi inspiré l'architecte Frank Lloyd Wright qui inscrit ses bâtiments aux formes aérodynamiques et volontaires dans de larges espaces naturels et indomptés⁵⁰⁸. Wright choisit des cadres naturels spectaculaires mais difficiles pour y construire certaines de ses maisons (par exemple la Maison de la cascade de 1939, à flanc de roche) : cela témoigne d'une volonté de maîtriser les espaces sauvages par la puissance technologique humaine, mais sans réduire l'expansion de la nature, contrairement aux travaux de Le Corbusier. Dans les architectures de

⁵⁰⁸ Alan Hess (dir.), **Frank Lloyd Wright : les maisons**, Paris, Éditions du Chêne, 2006.

Wright, à l'opposé du fonctionnaliste français, la présence des éléments naturels fait partie intégrante du site et de sa spécificité. Les maisons de Wright sont basses mais étendues, et s'opposent en cela aux nombreux espaces verticaux du cinéma d'action contemporain. Elles semblent « *émerger du site même si [leur] présence imposante affirme qu'il s'agit bien d'une création de l'homme* »⁵⁰⁹. Les bâtiments ont des formes géométriques très marquées (les longs toits plats qui se prolongent en auvent des maisons usoniennes), aérodynamiques, comme encastrées les unes dans les autres. La nature encercle le bâtiment qui s'y fond harmonieusement au point que le jardin semble être une pièce de la maison. Le choix des matériaux de construction renforce la présence des éléments naturels, établit une continuité entre la maison et le paysage : le bois et la pierre, matériaux naturels nobles, fusionnent avec le béton moderne, standardisé et facile d'emploi. « *Les pierres aux surfaces diaprées et grossièrement taillées contrastent avec les surfaces lisses et précises du béton* »⁵¹⁰. Pour Kathryn Smith, l'œuvre de Wright repose sur une synthèse novatrice du modernisme occidental et de la doctrine asiatique du « wasa sabi » célébrant « *la beauté transitoire des objets rustiques et imparfaits* » : l'achevé et l'inachevé, la création et la destruction sont mis en relation, sont les deux états nécessaires de toute chose, comme l'ordre et le chaos dans le cinéma d'action contemporain. Dans les maisons de Wright, on passe d'un état à l'autre naturellement, grâce à une organisation des pièces en réseau, par leur « *enchaînement plus fluide [...] au sein d'un vaste espace réunifié mais toujours articulé par ses différentes utilisations* »⁵¹¹. La structure des maisons est géométrique mais ouverte et étagée, de façon à mettre en relation les espaces intérieurs entre eux et avec l'extérieur. Dans le film d'action, c'est le mouvement spectaculaire de la scène d'action qui réunit entre elles les portions d'espace et les rend perméables au chaos.

L'architecture de Frank Lloyd Wright inspire le cinéma : de son vivant, **Le Rebelle** de King Vidor (1949) base sa fiction sur les travaux et le caractère de l'architecte et, dans les années cinquante, les décors de **Planète interdite** ou **La Mort aux trousses** s'inspirent des maisons « ultramodernes » construites dans la seconde moitié des années quarante⁵¹². Les

⁵⁰⁹ *Idem*, p.353.

⁵¹⁰ Kathryn Smith : « *Complexité et contradiction : l'œuvre de Frank Lloyd Wright* », Alan Hess (dir.), *op. cit.*, p.373.

⁵¹¹ Alan Hess (dir.), *op. cit.*, p.53.

⁵¹² La maison Ennis-Brown construite par Wright en 1924 à Los Angeles est un autre exemple des relations entre le cinéma et le travail de l'architecte. Le bâtiment, construit avec de gros blocs de pierre censés imiter l'architecture maya, apparaît dans de nombreux films d'action : **Karate Kid 3** (John G. Avildsen, 1989), **Black Rain** (où elle devient l'intérieur d'un immeuble japonais), **Rush Hour**, **Un Tueur pour cible** (Antoine Fuqua, 1997).

En dehors du film d'action, la maison apparaît aussi bien dans **La Nuit de tous les mystères** (William Castle, 1958) que dans **Le Jour du fléau** (John Schlesinger, 1975) et inspire la décoration de l'appartement d'Harrison

travaux de Wright servent aussi de référence au décorateur Jackson De Govia pour décorer le *building* de **Piège de cristal**⁵¹³. Les influences architecturales de **Piège de cristal** sont une synthèse du style de Wright et de l'architecture japonaise, la compagnie nipponne Nakatomi étant dans le film propriétaire du bâtiment. Selon le décorateur du film, Jackson de Govia⁵¹⁴, la table en zigzags sur laquelle Joe Takagi est assassiné puis où McClane se cache est conçue selon les principes de la Feng Shui et le logo de la société Nakatomi est une représentation stylisée et géométrique d'un casque de samouraï. Le producteur du film, Joel Silver, est par ailleurs collectionneur des maisons de Wright⁵¹⁵ dont on retrouve le style dans le décor de la fin de **L'Arme fatale 2**. La relation entretenue par le cinéma d'action contemporain avec les principes de l'architecture de Frank Lloyd Wright nous semble dépasser pourtant ces citations ponctuelles.



Figure 512 - L'Arme fatale 2



Figure 513 - Piège de cristal



La vision de l'espace américain proposée par l'architecture de Wright trouve son écho dans l'esthétique spectaculaire hollywoodienne : l'action prend place dans un microcosme symbolique figurant à lui seul la nature double de l'Amérique, son Histoire, son peuple et son espace. Le constat culturel se dépasse en création plastique. **La Mort aux trousses** débute par la danse abstraite des lignes sécantes sur la façade des *buildings* new-yorkais mais s'achève sur les visages des présidents américains du Mont Rushmore. Le film est un mouvement de l'abstrait (les lignes) au figuratif (les visages), le Mont Rushmore étant lui-même à l'intersection de l'espace primitif et de la construction figurative. Le point d'équilibre entre ces deux extrêmes est la maison de Vandamm située sur la montagne et où se déroule le dernier acte du film : un mélange de surfaces vitrées et de matériaux bruts (bois, métal) dont les formes géométriques s'intègrent pourtant dans le panorama montagneux, en suivant l'influence de Frank Lloyd Wright. La demeure qui sert de décor à **Otage** de Florent Emilio

Ford dans **Blade Runner**.

⁵¹³ Dans le bureau de Joe Takagi, Hans Gruber admire justement une maquette du « Butterfly Wing Bridge », projet de Wright destiné à surplomber la baie de San Francisco. Dans le film, Takagi en parle comme d'un projet en Indonésie.

⁵¹⁴ Qui s'exprime dans le commentaire audio du DVD du film (Twentieth Century Fox Home Entertainment).

⁵¹⁵ Joel Silver a par exemple fait restaurer la Maison C. Leigh Stevens située à Yemassee en Caroline du Sud et datant de 1939 (Alan Hess [dir.], *op.cit.*, p 264).

Siri évoque la configuration de celle d'Hitchcock : une architecture moderne, toute en verre, mais enserrée entre deux montagnes, enclave technologique et civilisée au milieu d'un univers encore sauvage. La violence primitive fait irruption au cœur même de la maison lorsqu'un trio de jeunes braqueurs prend ses habitants en otage. Plus le film progresse et plus le décor régresse vers l'état de ruine, ravagé par les flammes, ses vitres brisées. Le lieu révèle ses doubles fonds lorsque nous suivons le jeune Tommy Smith se frayer un chemin – tel un John McClane en herbe – à travers les gaines d'aération d'une maison dont il connaît tous les recoins. Plus proches de la forteresse médiévale que leurs architectures ne le laissaient présager, les bâtiments de **Piège de cristal** et **Otage** (deux films mettant en scène Bruce Willis) regorgent de passages secrets et de chausse-trapes qui illustrent une utilisation libre de l'espace, contre la géométrie contraignante de l'architecture moderne. L'utilisation primitive de l'espace n'est soumise à aucune entrave, code social ni contrainte technique. Le retour au primitif se traduit pour les héros civilisés du film d'action par une liberté retrouvée dans leur appréhension de l'espace : traverser le mur plutôt que de passer par la porte, rouler à contresens au milieu de la circulation, sans se soucier des règles ni des conséquences. Opposé à l'ordre géométrique qui est celui de l'espace moderne et technologique, le héros de film d'action est lié au désordre, parfois social (Rambo est reconduit par la police aux limites de la ville et de la civilisation), en tous cas toujours stylistique : il viole volontairement les règles d'occupation de l'espace de notre quotidien.



Figure 514 - La Mort aux trousses



Figure 515 – Otage



Figure 516 - Un tueur pour cible

La tension entre l'ordre technologique et le foisonnement du primitif est un motif central de **Piège de cristal** (au niveau narratif autant que plastique) et s'incarne dans la grande fontaine située dans la salle de réception de la Tour Nakatomi. Cette partie du décor cite à nouveau Frank Lloyd Wright puisque le rocher qui surplombe la fontaine est une reproduction de la chape rocheuse située en contrebas de la Maison de la cascade. La présence de la fontaine et ses matériaux bruts (rochers, eau vive, végétation luxuriante) contraste avec les formes géométriques et les matières modernes (métal, verre) qui sont celles du reste du *building*. C'est autour de la fontaine que se déroule la réception de Noël au début du film : la

nature apparaît dans ce premier temps soumise à l'homme. La végétation sert de décor inerte aux amusements des invités, à l'instar du grand sapin qui, coupé de sa forêt d'origine et recouvert de guirlandes, est devenu une simple décoration. Mais c'est sans compter sur l'irruption de la violence (contrôlée) sous l'égide du commando d'Hans Gruber, et la réaction encore plus violente (et incontrôlable) de John McClane, vecteur d'un chaos qui va envahir tout le *building* : vitres et cloisons sont réduites en miettes, le toit du bâtiment est la proie des flammes et sa façade explose. La fontaine est détruite, ce qui a pour effet de faire disparaître la distinction spatiale entre la nature et l'immeuble moderne. Libérées de leur enceinte ornementale, l'eau et les plantes envahissent toute la salle de réception, transformée en une jungle semblable à celle de **Predator**, dans laquelle McClane s'enfonce avant d'aller livrer son dernier combat. La régression du décor est renforcée par la présence de flammes et de fumée qui lui ôtent toute dimension réaliste.



517 - Piège de cristal



518 - Last Action Hero

Lorsque le toit de l'immeuble explose et avec lui l'hélicoptère du F.B.I. qui s'y est posé, McClane, quelques étages en contrebas, plonge dans la fontaine pour éviter les flammes. McTiernan filme alors la fontaine non plus de l'extérieur (de façon à la circonscrire dans le cadre plus large de la salle de réception) mais place sa caméra au niveau de l'eau : ce qui apparaît alors à l'image est un marécage primitif. Quelques instants plus tard, c'est l'arbre de Noël qui s'écroule : il ne s'agit pas à ce moment d'une critique des valeurs de la fête familiale comme ce serait le cas dans un scénario de Shane Black⁵¹⁶ mais d'une remise en cause de la maîtrise de l'homme civilisé sur son environnement. Dans le monde du film d'action, le primitif est certes à l'extérieur du décor, constante menace de désordre, mais existe aussi déjà en son sein, attendant d'être réactivé, à l'image de la fontaine de la salle de réception : cette interpénétration des espaces et des valeurs est la cause première de l'instabilité du réel dans

⁵¹⁶ Le scénariste aime situer ses intrigues durant Noël et se moquer de cette institution. **L'Arme fatale** s'ouvre sur une jeune femme dévêtue qui se drogue alors que « *Jingle bells* » retentit sur la bande-son et c'est en essayant de voler un jouet pour sa nièce que le héros de **Kiss Kiss Bang Bang** se retrouve poursuivi par la police. Dans **Le Dernier samaritain**, la jeune fille de Bruce Willis dessine un Père Noël tueur (« Satan Claus », traduit par « le Pire Noël ») et, dans une scène coupée d'**Au Revoir à jamais**, Charly Baltimore monte sur le traîneau du Père Noël durant une parade et s'en sert pour poursuivre les kidnappeurs de sa fille, après en avoir éjecté le conducteur barbu.

ces films. La jungle envahit l'espace du *building*, le primitif outrepassé les limites que lui avait assignées la civilisation. Celle-ci ressort exsangue de la confrontation.

Le film d'action épuise les possibilités du lieu. D'abord ses possibilités spatiales. McClane explore tous les recoins de l'immeuble, tant horizontalement (les différents étages) que verticalement (les cages d'ascenseur) et de façon transversale (il suit les gaines d'aération et de chauffage, se glisse dans les conduits qui relient les différentes parties du bâtiment), aussi bien les espaces publics (la salle de réception) que privés (le bureau d'Ellis où celui-ci s'enferme pour consommer sa drogue, le cabinet de toilette qui jouxte le bureau d'Holly, les étages en travaux dans lesquels McClane se cache). McClane contourne la clôture du lieu pour mieux y créer de nouvelles trajectoires, utilisant tous les moyens à sa disposition pour se déplacer, des plus orthodoxes (les ascenseurs) aux plus inattendus (la descente en rappel accroché à un tuyau d'incendie).

Le genre épuise également les limites temporelles de ses décors. Le présent ne suffit pas au spectaculaire et le film d'action laisse apparaître le passé du lieu, son refoulé primitif, de façon à proposer au héros de nouveaux mondes à explorer : dans **Last Action Hero**, Jack Slater tombe du haut d'un immeuble et atterrit dans une flaque de goudron entourée de dinosaures en plastique, enclave préhistorique au cœur de la ville moderne. L'ordre et le chaos ne sont pas séparés, pas plus que le passé et le présent. Le film d'action explore la multiplicité des formes du réel, et les nombreux états que peut prendre un lieu entre ces deux extrêmes que sont le primitif et le technologique, le passé et le présent, voire l'avenir.

Dans les films d'action des années quatre-vingt-dix, à la suite de **Piège de cristal** et de **Terminator 2**, la juxtaposition très tranchée, au sein d'un même décor, parfois d'un même plan, d'éclairages bleus et jaunes transcrit la proximité de ces deux états du monde. Le jaune ou l'orangé, les nuances de rouge, représentent les flammes, le chaos et la destruction. Le bleu est au contraire la couleur du verre et du métal. Ces éclairages n'ont pas de source réaliste, sont des tâches semi abstraites qui renvoient aux concepts de chaos et de technologie. L'idée est transcrite par un code couleur évident, assimilé de façon intuitive par le spectateur.

Dans le décor de **La Mort aux trousses**, le primitif (les montagnes) restait à l'extérieur de la maison de Philip Vandamm. **Piège de cristal** (et plus largement l'œuvre de McTiernan) témoigne de l'intériorisation du primitif par le film d'action contemporain, ses décors et ses personnages. D'abord décor exotique autour duquel les invités de la société Nakatomi se réunissent, la jungle s'étend dans **Piège de cristal** au-delà des limites de la fontaine. De même, les dinosaures de **Jurassic Park** et les requins de **Peur bleue**, suivant la tradition du film catastrophe et des **Oiseaux** d'Hitchcock (1963), ont tôt fait de quitter leurs cages pour

évoluer en liberté dans les espaces réservés aux humains. Le décor s'abstrait de l'espace-temps référentiel et quotidien pour rejoindre le monde des commencements (ou de la fin) de l'humanité. Les deux extrêmes finissent par se rejoindre puisque, dans le film d'action, le monde est dans un état de catastrophe perpétuel (quoique souvent passager : tout s'arrange à la fin du film), avec la ruine comme motif central. Le progrès et la régression se valent puisqu'ils produisent les mêmes images d'apocalypse : d'un côté, la préhistoire ; de l'autre, les mondes post-apocalyptiques.



Figure 519 - Predator 2



Figure 520 - Collatéral

Espaces antithétiques, la jungle et la ville finissent par fusionner et échangent leurs qualités. Suite du film de John McTiernan, **Predator 2** de Stephen Hopkins (1990) transpose la chasse à l'homme du premier film dans un Los Angeles légèrement futuriste (l'intrigue se déroule en 1997) en proie à un déferlement de violence provoqué par les gangs (et visiblement inspiré par celui de **Robocop** tourné trois ans avant). Le film s'ouvre sur un plan aérien qui survole une étendue boisée d'allure tropicale au son de tambours tribaux (Alan Silvestri reprend sa partition du premier film), pour ensuite nous révéler la *skyline* scintillante et moderne de la ville, entourée par la végétation. L'image passe subitement aux infrarouges qui connotent la présence du chasseur extraterrestre. La bête vient d'entrer dans la ville, à l'instar des coyotes traversant le centre de Los Angeles dans **Collatéral**. Pour le Prédateur, il n'y a fondamentalement pas de différence entre la ville et la jungle : la Terre entière est son terrain de chasse, sans distinction pour son regard technologique. Celui-ci abstrait le paysage et les individus en les réduisant à des tâches de couleur, des halos de chaleur. Dans les deux types de décors, le Prédateur emploie les mêmes armes et techniques de combat et se déplace de façon semblable, le toit des immeubles remplaçant la cime des arbres. La présence du monstre et le déferlement de violence barbare qui l'accompagne dans le cadre de la ville moderne créent un décalage avec nos habitudes civilisées, plus grand encore que dans le premier film qui se déroulait d'emblée dans un espace sauvage. Bien que futuriste, la ville de **Predator 2** régresse, devient le cadre de pratiques tribales sanglantes et archaïques : les cérémonies vaudou des trafiquants de drogue jamaïcains et les rituels de chasse de l'extraterrestre, d'ailleurs similaires. La ville est entourée par la jungle, avec la sauvagerie littéralement à ses

portes, et elle subit régulièrement des incursions violentes (tant de la part du Prédateur que des gangs) à l'intérieur de son espace « civilisé », censément protégé par la police.



Figure 521 – Cobra



Figure 522 - Terminator 2



Figure 523 - L'Attaque des clones

Au sein même de la ville, du monde civilisé, subsistent encore des espaces liés au primitif et au motif de la ruine, à l'image du parc d'attraction désert qui sert de point de chute aux Warriors dans **Les Guerriers de la nuit**, des usines dans lesquelles s'achèvent **Terminator**, **Terminator 2**, **Robocop**, **Cobra**, **Backdraft**, **Wanted** ou de celle qui est ravagée par une gigantesque explosion au début de **Poursuite**. Il s'agit là encore de non-lieux, mais qui sont déjà gagnés par l'abandon et la rouille, d'autant plus en marge de la société qu'ils sont détournés de leurs fonctions premières. Ces vestiges de la modernité architecturale apparaissent en proie au chaos (dans la fonderie de **Terminator 2**, les robots plongent dans un magma originel de métal en fusion), et sont tous désignés pour accueillir et canaliser le mouvement destructeur de l'action. Les variations autour de ces décors standardisés sont nombreuses. Dans **Le Contrat**, Schwarzenegger prend d'assaut une mine à ciel ouvert où il affronte seul plusieurs engins de chantier géants. Dans **Harley Davidson et l'homme aux santiags** (Simon Wincer, 1991), les deux héros se cachent dans un cimetière d'avions de la Seconde Guerre mondiale, une gigantesque décharge aérienne à ciel ouvert où les bombardiers rouillent à perte de vue. C'est également dans un cimetière d'avions que les criminels en fuite des **Ailes de l'enfer** tendent un piège à l'armée. La dernière scène d'action de **L'Arme Fatale 3** (Richard Donner, 1992) se déroule dans un chantier de construction ravagé par les flammes. **L'Arme Fatale 2**, **L'Effaceur**, **Piège à Hong Kong** (Tsui Hark, 1998) mais aussi **Miami Vice** s'achèvent sur un port de fret ou à l'intérieur d'un cargo, au milieu des containers. Ces blocs de métal géométriques devenant un support pour les cascades : ils manquent d'écraser Jackie Chan dans la première scène de **Rush Hour**, Schwarzenegger s'accroche à l'un d'eux en haut d'une grue dans **L'Effaceur**, et Van Damme glisse entre leurs travées dans **Piège à Hong Kong**. Le primitif fait également retour lorsque les scènes d'action se déroulent dans des zoos (**L'Effaceur** et la fin de **Comme un oiseau sur**

la branche) : la jungle ou les marais sont reconstitués au cœur même de la ville, et des animaux dangereux (félins, sauriens) évoluent en liberté et interagissent avec l'action.



Figure 524 - Piège à Hong Kong



Figure 525 - Heat



Figure 526 - Les Ailes de l'enfer

Dans **Predator 2**, la créature s'est appropriée les marges de la ville, se déplace en utilisant les toits et les sous-sols, les conduits du métro. Elle a établi sa base dans les abattoirs, lieu traditionnellement mis au ban de la cité de par son lien avec le sang et la mort⁵¹⁷. Le film de Stephen Hopkins illustre le retour de cette violence refoulée, portée à un degré supérieur de barbarie : cette fois-ci, ce sont des êtres humains qui sont chassés, pendus par les pieds, vidés de leur sang et dont les crânes viennent orner les murs du chasseur.



Figure 527 - Comme un oiseau sur la branche



Figure 528 - L'Effaceur

Dans **Traqué** de William Friedkin, la frontière entre la ville et la forêt est, de la même manière, extrêmement ténue et perméable, au point que les deux espaces semblent se contenir mutuellement. Aaron Hallam et L.T. Bonham agissent de façon semblable qu'ils se poursuivent en forêt ou dans les rues de Portland. Perdu dans la ville et recherché par la police, Hallam n'a qu'une solution pour s'échapper : transformer la ville en jungle, réactiver l'espace primitif voilé par le vernis de la civilisation. Il se retrouve ainsi dans son élément, en position de maîtrise, et peut échapper à ses poursuivants. La mise en scène de Friedkin s'adapte à ce retour du primitif : il filme la fontaine d'un parc public comme une cascade sauvage et les sous-sols de la ville deviennent une grotte dans laquelle Hallam se cache pour mieux fondre sur ses poursuivants depuis les ténèbres. Enfin, Hallam se jette dans l'eau du haut d'un pont de chemin de fer comme il l'aurait fait d'une falaise. Le motif s'inverse lorsqu'Hallam trouve refuge dans les ruines d'une ancienne usine envahie de végétation. Le

⁵¹⁷ Comme le montrait **Le Sang des bêtes** de Georges Franju en 1949 ou **Massacre à la tronçonneuse** de Tobe

fuyard allume un feu au milieu des morceaux de métal et y forge l'arme qui lui servira à affronter son mentor. Ce faisant, il « réindustrialise » l'espace primitif laissé à l'état de friche par le départ de ses anciens occupants. Comme l'a noté Jean-Baptiste Thoret⁵¹⁸, le cinéma de William Friedkin repose sur l'emboîtement et la réversibilité des espaces : le démon Pazuzu se trouve dans le corps de Regan (**L'Exorciste**) et de la drogue est cachée à l'intérieur de la carrosserie d'une voiture (**French Connection**). Dans **Traqué**, la jungle est dans la ville et des vestiges de l'ère industrielle reposent dans la forêt.



Figure 529 - **Traqué**

Venus respectivement du film de guerre et du western, les motifs de la ruine et du désert irriguent le film d'action contemporain qui les croise avec le cadre référentiel de la ville moderne ou, dans le cas du film post-apocalyptique, avec les restes d'une civilisation passée : **Mad Max 2**, **Mad Max au-delà du Dôme du Tonnerre**, **Le Règne du feu** [Rob Bowman, 2003], les séquences futuristes des **Terminator**...

La description des univers post-apocalyptiques n'a pas donné lieu qu'à des films d'action et d'aventures : **Le Monde, la chair et le diable** de Ranald MacDougall (1959) ou **Le Dernier survivant** (Geoff Murphy, 1985) proposent, dans des décors spectaculaires, une vision essentiellement psychologique de la fin du monde. Mais c'est bien au travers du film d'action que ce type de visions trouve le mieux à se déployer, depuis **Le Survivant** de Boris Sagal (1971) jusqu'à **Je Suis une Légende**, autre adaptation du roman éponyme de Richard Matheson, en passant par les nombreuses imitations de **New York 1997** et **Mad Max** en provenance d'Italie et parfois des Etats-Unis durant les années quatre-vingt (**Les Guerriers du Bronx 1** et **2** [Enzo G. Castellari, 1980 et 1982], **2019 après la chute de New York** [Sergio Martino, 1983], **Cyborg** [Albert Puyn, 1989]...). Le film d'action contemporain trouve dans le post-apocalyptique l'expression la plus extrême de son obsession de la destruction matérielle. A ce titre, l'un des premiers plans de **Terminator 2** (où le pied mécanique d'un robot écrase un crâne humain) nous apparaît comme l'expression la plus

Hooper en 1973.

⁵¹⁸ Jean Baptiste Thoret, **Le cinéma américain des années 70**, op.cit. « William Friedkin (le mal intérieur) », p.

radicale d'un genre qui met en image la tension entre la technologie et le primitif par le biais d'une mise en danger fictionnelle de l'humanité qui se traduit, à l'échelle individuelle du héros, par un risque constant de défiguration et de corruption physique. Toujours chez James Cameron, le naufrage du Titanic illustre la faillite de la société moderne naissante face au chaos des forces de la nature : l'eau envahit les salons, brise les assiettes de porcelaine et submerge les toiles de maître, *memento mori* à l'usage de puissants.



Figure 530 - Terminator 2



Figure 531 - Titanic

Le traitement du décor par le film d'action tend vers la ruine, une destruction organisée du cadre référentiel qui ne subsiste que sous forme de fragments. Dans **Los Angeles 2013** de John Carpenter, la ville est stratifiée, décomposée en quartiers (qui sont chacun le cadre d'une séquence d'action). L'architecture fait s'y côtoyer « *tous les styles et toutes les tendances (baroque, médiéval, hippie, New Age, gothique, etc.) [dans une] cour des miracles flanquée d'un prophète grotesque – Cuervo Jones, simulacre parodique du révolutionnaire vu par Hollywood* »⁵¹⁹. L'esthétique du film post-apocalyptique produit un futur stylisé qui articule diverses influences visuelles : leur collage révèle la diversité des sources génériques du cinéma d'action contemporain. Les films d'action et post-apocalyptiques donnent une seconde vie à ces décors de ruines, ou plutôt une seconde mort puisqu'ils leur offrent l'occasion d'être détruits à nouveau. Les pièces détachées du réel sont extraites du chaos pour créer un ensemble inédit, à la manière d'un jeu de construction, mais l'assemblage n'est que temporaire et retourne à l'état de ruine avant la fin du film. Cet aller et retour entre chaos et création est le mouvement qu'impose le film d'action au réel.

L'esthétique post-apocalyptique trouve son parangon dans la ville du troc de **Mad Max 3** : tout s'y trouve, s'y échange et s'y mélange. Le film post-apocalyptique fait table rase de la réalité et en crée une qui lui est propre à partir de ruines, des fragments du réel qu'il recompose à loisir. Dans les films post-apocalyptiques, les personnages conservent jalousement des artefacts de leur passé (qui est le présent du spectateur). En fusionnant des éléments d'ordinaire échelonnés sur l'axe du temps historique, ces films proposent une

275 à 290.

⁵¹⁹ Jean Baptiste Thoret, « *John Carpenter* », Thierry Jousse et Thierry Paquot (dir.), *op.cit.*, p.668.

extrapolation inventive de l'histoire de notre civilisation. Dans **Le Règne du feu**, les dragons des légendes médiévales partagent le ciel avec des hélicoptères de combat. Dans **Mad Max 2** et **3**, les déserts du western sont sillonnés par des barbares modernes qui viennent du film de pirates et du film antique mais se déplacent dans des voitures et des camions, eux-mêmes conçus de bric et de broc, réactivant la mythologie du rebelle routier popularisée par **L'Équipée sauvage** (Laszlo Benedek, 1953) ou **Easy Rider** (Dennis Hopper, 1968).

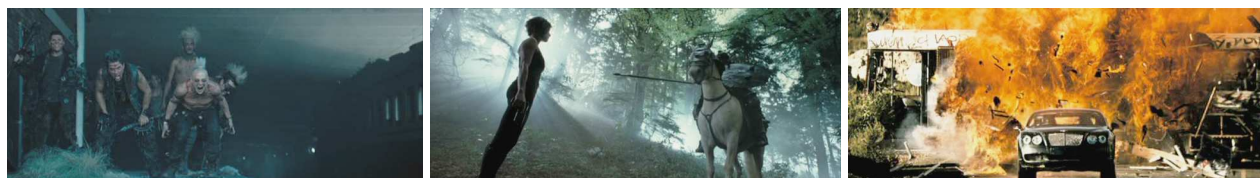


Figure 532 - Doomsday

Dans **Doomsday** de Neil Marshall (2008), les aventures du personnage principal lui font traverser plusieurs territoires à la caractérisation cinématographique très marquée, chacun d'eux servant de cadre à plusieurs scènes d'action. Le film commence dans un Londres futuriste et obscur, cousin du New York carcéral de John Carpenter (il manque d'ailleurs un œil à l'héroïne, comme à Snake Plissken). La cité devient la proie d'une contagion mortelle, comme dans **28 Jours plus tard** et **28 Semaines plus tard**. Le major Eden Sinclair (Rhona Mitra) est envoyée en mission au-delà d'un mur d'Hadrien reconstitué qui coupe l'Angleterre de l'Ecosse, comme durant l'empire Romain. A la tête d'un commando à l'équipement technologique évoquant celui des *Marines* d'**Aliens**, elle affronte d'abord des cannibales motorisés venus tout droit de **Mad Max 2** puis des chevaliers à l'armure scintillante inspirés d'**Excalibur** (John Boorman, 1981). Le film s'achève par une poursuite en voiture qui relie les différents espaces et les intrigues qui leur étaient associées, occasion pour Neil Marshall d'hybrider la barbarie automobile des **Mad Max** avec le montage ultra-rapide et les carrosseries rutilantes du cinéma hollywoodien contemporain, **Bad Boys** et sa suite en tête. Cette accumulation de références, chacune renvoyant à une forme du film d'action au travers du type de décor qui lui est associé, est rendue possible par le caractère futuriste du film, un futur justement composé des restes de notre mémoire cinéphilique⁵²⁰.

⁵²⁰ Déjà, dans **Mondwest** (Michael Crichton, 1973), un parc d'attraction futuriste recréait grâce à des robots différentes époques historiques (antiquité, moyen-âge, western...) choisies parmi les plus représentées au cinéma. La présence de Yul Brynner dans une imitation du personnage de pistolero qu'il interprétait dans **Les Sept mercenaires** (John Sturges, 1960) confirme qu'il ne s'agit pas tant d'une reconstitution historique que d'un voyage à travers des représentations cinématographiques.



Figure 533 - Mad Max 2



Figure 534 - Los Angeles 2013



Figure 535 - Le Règne du feu

Le recyclage inventif des fragments du cinéma passé participe à la stylisation du monde à l'œuvre dans le spectaculaire contemporain. L'utilisation d'éléments issus d'un fonds historique et/ou cinéphilique commun n'est évidemment pas gratuite, et est perçue par le spectateur suivant un principe métonymique : une pièce de costume, un élément de décor ou une situation-type génériquement marqués renvoient à un genre dans son ensemble et aux valeurs qui lui sont associées. Dans **Mad Max 2**, le masque de mirmillon du seigneur Humungus renvoie à l'imaginaire des combats de gladiateurs qui lui-même connote une conception absolutiste du pouvoir fondée sur le spectacle de la violence : le futur post-apocalyptique est exprimé par le biais de l'antiquité romaine telle que connue des spectateurs grâce aux films antiques⁵²¹. Les nombreuses références au western dans ces films renvoient à l'idée de civilisation : le western présente un espace sauvage à civiliser alors que, dans les films post-apocalyptiques, les héros doivent conjurer les échecs qui ont conduit le monde moderne au chaos en refondant une nouvelle civilisation. C'est le sujet de **Postman** de Kevin Costner (1997) qui synthétise, au travers de la fiction symbolique d'une aventure futuriste, tous les grands combats de la Nation américaine (et de son cinéma) pour la Liberté, de la Guerre de Sécession à la Seconde Guerre Mondiale. De nombreux éléments renvoient à ces événements historiques, de la casquette du Postier (qui ressemble à celle d'un aviateur de la Seconde Guerre Mondiale) à la configuration de la bataille finale qui reprend celle de Gettysburg. Ces citations visuelles et dramatiques sont unifiées par la référence globale au western comme terrain d'élection de la culture américaine, source de ses mythes modernes que le film réactive en la personne du Postier.

Iconographique et symbolique, le recyclage est aussi littéral dans **Waterworld**. Dans la première scène du film, on voit le Mariner (Kevin Costner) uriner dans une machine qui purifie le liquide et lui rend de l'eau potable avec laquelle il se rince la gorge avant de la recracher sur une plante rachitique qu'il maintient ainsi en vie. En un seul plan, Kevin

⁵²¹ Pour George Miller, créateur de **Mad Max**, l'univers post-apocalyptique est « *simplement un cadre mythologique au même titre que dans n'importe quel récit biblique, ou histoire située dans le passé. [...] Ces films ne sont en rien prophétiques ou quelque chose dans ce genre, il ne s'agit que de décors terrifiants dans lesquels se déroule l'action.* » (notre traduction de : « *Basically it's a mythological landscape in the same way as any biblical story, or anything set in the past would be. [...] The films are not in any way prophetic or anything* »).

Reynolds nous donne à suivre un étrange cycle de l'eau qui illustre la règle régissant son univers, ainsi que le sous-genre cinématographique dans lequel il s'inscrit. Dans **Waterworld** et les films post-apocalyptiques, on recycle l'eau, les cadavres, les objets et les ruines du passé, mais aussi les formes cinématographiques. **Waterworld** transpose ainsi dans un univers maritime des situations du western (l'attaque de places fortes par les pillards, le héros solitaire et énigmatique descendant de **L'Homme des vallées perdues**) ainsi que l'iconographie (grands mouvements de foule) et certains thèmes du péplum hollywoodien : la découverte de l'enfant Enola renvoie à celle de Moïse bébé, de même que le voyage des personnages vers la Terre Promise (qui est également une thématique centrale du western). Pour imaginer la fin du monde, le cinéma s'en remet aux formes narratives et esthétiques employées pour en peindre les débuts (le film biblique raconte la naissance mythique de l'humanité et le western celle de l'Amérique). Ces éléments hétérogènes sont présents mais de façon fragmentaire et dégradée, en ruine, mélangés à des détails plus contemporains : la caractérisation des personnages de **Waterworld** est à mi-chemin entre le hippie et le surfeur (Kevin Reynolds avait abordé de façon très proche la mystérieuse civilisation de l'île de Pâques dans son film précédent, **Rapa Nui**, 1994).



Figure 536 - Postman

Le film d'action post-apocalyptique épique apparaît comme le tombeau du cinéma d'aventure classique dont il retravaille les formes jusqu'à l'épuisement, n'en laissant que des lambeaux. Dans **Postman**, Kevin Costner invente ainsi des séances de cinéma en plein air où les miliciens du Général Bethlehem assistent à la projection de classiques hollywoodiens (**La Mélodie du bonheur** [Robert Wise, 1965], **La Charge héroïque** [John Ford, 1949]...). Le moderne et l'archaïque coexistent, des fragments du cinéma passé infusent le monde futuriste qui se caractérise paradoxalement par un retour à l'esthétique passée du western. Costner révèle cette filiation lorsqu'il transforme (grâce à un morphing) un plan de chevauchée tiré de **La Charge héroïque** en une image de son propre film. Le film futuriste apparaît alors littéralement comme le prolongement de l'œuvre classique, même si la plupart du temps, les vestiges du classicisme sont plutôt mis à mal par leur rencontre avec les formes de

like that, they are just terrific landscape to set things in. ») Daphne Paris, *op.cit.*, p.16.

spectaculaires contemporains auxquelles le film post-apocalyptique appartient : ils sont salis (le western italien apparaît comme une autre influence importante) et suivent une logique de l'excès, une surcharge spectaculaire qui croise les formes génériques et multiplie les enjeux dramatiques afin de renouveler l'expérience du spectateur.

Le film post-apocalyptique, en construisant un monde à partir des fragments du présent et de la mémoire cinéphilique, achève d'abstraire le film d'action de toute contingence réaliste : le monde entier y est un fantasme, technologique (les scènes futuristes des **Terminator**) ou archaïque (**Le Règne du feu**, **Mad Max...**). Au-delà de la science-fiction, le film post-apocalyptique révèle surtout ce vers quoi tend le film d'action dans son utilisation du décor comme artifice : faire de la réalité un gigantesque terrain de jeu référentiel et improbable, où le spectateur est à la fois en terrain connu (réalisme de façade) et totalement dépaycé.

Le film d'action nous donne à voir la réalité comme cliché, à la fois image et stéréotype, immédiatement assimilable comme tel, dans un équivalent graphique à la stylisation de la narration. Le monde du film d'action est le plus souvent une abstraction, un concept de représentation plutôt qu'une réalité précise. Le film d'action donne moins à voir des villes individualisées qu'il n'applique un même modèle géométrique (un repère orthogonal, croisement de lignes verticales et horizontales) à tous types de décors urbains : la ville est filmée de la même façon qu'elle soit un décor réel (New York dans **Les Guerriers de la nuit**) ou générée par ordinateur (Coruscant dans **L'Attaque des clones**). Walter Hill, Lucas et tant d'autres filment moins des villes – existantes ou non – que des voies de communication, des lignes de fuite et les points de contact entre elles. La ville est moins un lieu référentiel qu'un quadrillage qui, dans **Speed**, **Collatéral** ou encore **Les Guerriers de la nuit**, n'existe que pour être traversé : le décor est mis en marche par l'action et ne vaut que s'il est transfiguré par le spectaculaire, dévasté par la séquence d'action ou cadre d'un jeu de piste géant (**Une journée en enfer**).

La banlieue pavillonnaire qui sert de décor à la poursuite à pied de **Point Break** peut devenir un labyrinthe parce que sa réalité est abstraite au profit de l'invention spectaculaire. Cela n'empêche en rien les décors naturels d'être mis en valeur par le film d'action qui profite de leur originalité : le concept de mise en scène s'incarne dans le lieu du tournage et parfois, c'est ce lieu même qui donne naissance à de nouvelles idées. Alfred Hitchcock expliquait déjà cette démarche au sujet de son film **Quatre de l'espionnage** (1936), situé en Suisse : « *Qu'est-ce qu'ils ont en Suisse ? Ils ont le chocolat au lait, ils ont les Alpes, ils ont les*

*danseurs folkloriques, ils ont les lacs et je savais que je devais nourrir le film d'éléments qui appartiendraient tous à la Suisse. [...] Mais en vérité, cela doit être davantage qu'un simple arrière-plan. Il faut essayer d'utiliser dramatiquement tous ces éléments locaux ; on doit se servir des lacs pour noyer les gens et des Alpes pour les faire tomber dans les crevasses ! »*⁵²². Si le tournage se déroule à Venise, autant filmer une poursuite sur les célèbres canaux (**Moonraker**, **Indiana Jones et la dernière croisade**) ; à San Francisco, profitons de la topographie particulière des rues bosselées pour y situer une poursuite automobile (**Bullitt** mais aussi **Rock**). À Paris, il y a la Tour Eiffel qui sert de cadre à des séquences d'action dans **Superman 2** ou **Dangereusement votre**. Le monument est détruit dans **Armageddon**, **Team America**, **G.I. Joe : Le réveil du Cobra** et, dans **Transformers 2**, Michael Bay décide de le délocaliser à deux pas de la Place de la Concorde. À New York, il y a le métro aérien (**French Connection**) et la Statue de la Liberté (entourée d'échafaudages, elle sert de décor aux cabrioles de Fred Ward dans **Remo Williams : sans armes et dangereux** [Guy Hamilton, 1985]). À Rome, le Colisée a vu Bruce Lee affronter Chuck Norris (**La Fureur du dragon**, Bruce Lee, 1972) et Jean-Claude Van Damme combattre Mickey Rourke, avant d'exploser (**Double Team**). La ville de Washington est souvent introduite par des images de ses centres de pouvoir, la Maison Blanche, le Capitole et son obélisque, à l'image du générique d'**Ennemi d'État**.



Figure 537 - Double Team



Figure 538 - Transformers 2

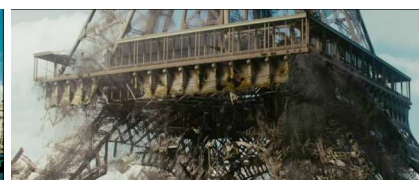


Figure 539 - G.I. Joe

L'abstraction du décor des films d'action est renforcée par notre impression de revoir des paysages semblables d'un film à l'autre. Les non-lieux sont interchangeables, se retrouvent à l'identique d'un bout à l'autre des Etats-Unis, voire du monde entier. Les paysages urbains sont épuisés par la production massive de films qui en exploitent les moindres recoins. Ainsi, plusieurs films d'action situés à Los Angeles utilisent un même panorama d'usines dont les cheminées métalliques évoquent un décor de science-fiction (**Police Fédérale Los Angeles**, **60 secondes chrono**, **Collatéral**, **The Island**) ainsi que ce canal asséché en béton dont la linéarité est idéale pour les poursuites (**Police Fédérale Los**

⁵²² François Truffaut, *op.cit.*, p. 76. Au sujet de la Hollande, le réalisateur explique plus loin son idée de situer un meurtre dans un champ de tulipes rouge sang (*idem*, p.99).

Angeles, Tonnerre de feu, Terminator 2, Last Action Hero, 60 secondes chrono). Quant à l'immeuble du « Westin Bonaventure » construit en 1977 par l'architecte et entrepreneur John Portman, et analysé par Frédéric Jameson comme un fleuron de l'architecture postmoderniste⁵²³, il apparaît dans **Tonnerre de feu, Dans la ligne de mire, True Lies, Strange Days, Meurtre en suspens** (John Badham, 1995), **Los Angeles 2013** (où il est réduit en ruines par un séisme) ou encore **Showtime** (Tom Dey, 2002) avec Eddie Murphy et Robert De Niro.



Figure 540 - Tonnerre de feu



Figure 541 - Last Action Hero

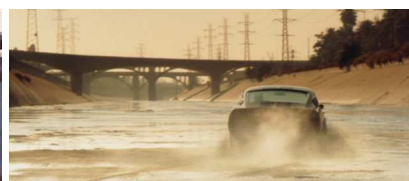


Figure 542 - 60 Secondes chrono

Le monde du film d'action est dans une tension constante entre le non-lieu abstrait et la carte postale pittoresque. Dans **Hudson Hawk**, l'un est l'envers de l'autre puisque le Vatican cache dans ses sous-sols un réseau ferré secret dans lequel s'infiltré le héros : l'image du métro de New York (non-lieu conventionnel du film d'action urbain) se superpose à celle du palais papal (cadre extraordinaire de l'aventure touristique qui, dans **Mission : Impossible 3**, cache également une salle de contrôle ultramoderne derrière ses murs plusieurs fois centenaires). Tiennent de la carte postale ces plans d'exposition (souvent un travelling aérien qui, en plongée, magnifie la hauteur de la ville et provoque chez le spectateur une sensation de vertige) qui introduisent le décor avant de se focaliser sur l'intrigue et les personnages. La caméra survole la ville au début de **L'Arme Fatale** mais aussi de **The Dark Knight**, et dans le dernier plan de **Matrix**. Elle glisse au-dessus de la mer avant de découvrir la côte lors du générique de **Jack Slater IV**, le faux film d'action que regarde Danny Madigan dans **Last Action Hero**. Ce type d'ouvertures, récurrent dans le cinéma d'action américain, témoigne du culte du morceau de bravoure technique à l'œuvre dans ces films où tout, dès la première image, est conçu pour offrir au spectateur un point de vue inédit sur son monde.



Figure 543 - Tonnerre de feu



Figure 544 - True Lies



Figure 545 - Los Angeles 2013

⁵²³ Frédéric Jameson, op.cit., p.84-88.

L'abstraction du décor, qu'il régresse vers le primitif ou progresse vers une stylisation technologique, permet d'unifier le réel en une unique forme de représentation. L'usage récurrent des filtres dans les films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix participe à la stylisation de l'image en appliquant aux décors un code de couleur qui résume l'atmosphère associée au décor. Par convention, la ville américaine est bleutée, signe de sa « froideur » technologique, alors que le désert et les pays chauds sont jaunes.



Figure 546 - Police Fédérale Los Angeles

Figure 547 - 60 Secondes chrono

Figure 548 - The Island

En vue d'une importante distribution mondiale, le film d'action se doit d'être acceptable et compréhensible par le plus grand nombre, partout dans le monde : les différences entre les lieux sont donc gommées au profit d'une abstraction spectaculaire, sauf dans le cas de quelques lieux touristiques qui ont valeur de métonymie. La France est illustrée par la Tour Eiffel, New York par l'Empire State Building ou le World Trade Center, l'Amérique du Sud ou le Viêt Nam par leurs jungles, l'Égypte par ses pyramides⁵²⁴. Si un film d'action débute par une saisie réaliste et individualisée du monde (par exemple la première séquence d'*Une journée en enfer*), la représentation de cette réalité sera vite contrebalancée par un retour en force du primitif (la ville est détruite par une gigantesque explosion dans les premières minutes) et de l'abstraction (McClane se déplace dans la ville en suivant le réseau géométrique des voies de communication).

James Bond évolue dans un monde-carte postale, une représentation touristique du réel qui privilégie le dépaysement maximal pour le personnage et le spectateur. Bond change de pays comme de costume, traverse le monde en un raccord, en quelques plans d'exposition sur un avion qui décolle ou se pose. De Venise à Rio (*Moonraker*), les villes sont introduites par des images de leurs particularismes touristiques, alors que la bande-son se colore des sonorités locales. À partir des années quatre-vingt-dix la série apparaît beaucoup plus ouverte

⁵²⁴ C'est en opposition à cette unification du monde et à sa réduction au cliché que le cinéma américain dit « indépendant » œuvre à mettre en valeur l'individualité et la spécificité de chaque centimètre carré du territoire, de chaque individu qui le peuple. Ce faisant, il prend le risque d'une distribution plus confidentielle et se focalise plus sur le réel brut que sur les concepts généraux qui en sous-tendent la représentation. C'est un cinéma du particulier plutôt que celui de la totalité, du détail plutôt que du concept, de la famille plutôt que du monde entier. Voir Vincent Amiel et Pascal Couté, *op.cit.*, question n°45 : « Où trouver l'Amérique ordinaire ? »,

aux non-lieux (le parking dans lequel se déroule la poursuite en voitures de **Demain ne meurt jamais**, les puits de pétrole de **Le Monde ne suffit pas**, le chantier de **Casino Royale**) ou à une forme de réalisme engagé (les villages pauvres d'Amérique du Sud de **Quantum of Solace**), sans abandonner son goût premier pour les paysages fastueux et les cadres hors-normes (la course annuelle du Palazzo de Sienne dans **Quantum of Solace**). Le film de Marc Forster invente même une nouvelle forme de stylisation esthétique des nombreux pays et villes visités par Bond en inscrivant le nom de chacun d'eux à l'image dans une graphie particulière et référentielle (lettres rondes aux contours ouvragés pour l'Italie, fonctionnalisme géométrique pour une base militaire russe...) qui participe de la réduction des lieux au signe graphique.



Figure 549 - Team America

C'est dans **Team America** que l'on trouve l'expression la plus flagrante de l'abstraction du monde à l'œuvre dans le cinéma d'action américain, la conscience humoristique des codes du genre permettant au film d'en pratiquer l'exagération et la stylisation. Dans ce film de marionnettes parodique, tous les décors ont été entièrement recréés en studio à une échelle moindre mais avec un grand sens du détail et de la stylisation. Les lieux célèbres dans lesquels se déroule l'action sont caricaturés, c'est-à-dire réduits à leur plus simple expression, à quelques détails immédiatement reconnaissables et exagérés dont la recreation réaliste contraste avec le manque de définition du reste du décor. La Tour Eiffel valant pour tout Paris, le reste de la ville peut dès lors être (volontairement) traité avec la plus grande approximation. La Tour Eiffel est entourée de rues pittoresques empruntées à Montmartre et au Quartier latin et on retrouve juxtaposés tout autour d'elle les autres grands monuments parisiens : dans le même périmètre cohabitent le Louvre, la Tour Eiffel et l'Arc de Triomphe. Ce dernier se trouve si proche de la Tour Eiffel que, lorsqu'elle est coupée en deux par une roquette, elle lui tombe dessus. L'expression de « centre monumental » n'a jamais été aussi pertinente puisque tous les monuments sont regroupés au même endroit. La juxtaposition de ces éléments de décor très reconnaissables produit une représentation épurée de Paris, propice à l'irruption improbable du spectaculaire : le signe l'emporte sur la réalité, le

concept sur la chose. Il s'agit pour les réalisateurs d'ironiser sur la connaissance très partielle du monde extérieur qu'ont les Américains : dans le film, chaque pays étranger est introduit par un carton qui précise sa position par rapport à l'Amérique autoproclamée centre du monde et source du regard qui est porté sur celui-ci. Paris, l'Égypte (un désert semé de pyramides), la Corée du Nord (un palais impérial entouré de bidonvilles) sont comme vus par le regard (caricaturé) d'un Américain aussi ignorant en géographie qu'en politique extérieure. Il s'agit de pousser jusqu'à l'excès la vision du monde comme abstraction touristique offerte par le film d'action : le monde entier est réduit à ses monuments et la base secrète de la Team America elle-même est située à l'intérieur du très voyant Mont Rushmore, symbole de l'autorité présidentielle, site à la fois touristique et cinématographique. L'action est ainsi clairement localisée dans un monde stéréotypé, volontairement unidimensionnel, littéralement une « toile de fond » pour les exploits du héros : dans les plans aériens qui survolent Paris au côté des hélicoptères de la Team America, le panorama urbain a été créé par le décorateur du film à partir d'une photo du décor collée sur le sol⁵²⁵.



Figure 550 - Team America



Figure 551 - Transformers 2



Figure 552 - Remo Williams

Les clichés visuels sont redoublés par des clichés musicaux. La bande-son des films intègre des thèmes locaux qui ont pour fonction d'évoquer le cadre géographique du récit : des chœurs slaves (Basil Poledouris pour **A la poursuite d'Octobre rouge**, Hans Zimmer pour **Le Pacificateur**...), des sonorités arabisantes (Harry Gregson-Williams pour illustrer les croisades dans **Kingdom of Heaven** et, de façon parodique, la « guerre contre le terrorisme » dans **Team America**...), des percussions tribales pour les films de déroulant dans la jungle sud-américaine (Alan Silvestri pour **Predator**, Jerry Goldsmith pour **Medicine Man**...) ou vietnamienne (Jerry Goldsmith : **Rambo II**).

Cette stylisation visuelle et sonore n'est évidemment pas le propre du film d'action contemporain mais plutôt une caractéristique du cinéma hollywoodien dans son ensemble. Le *flash-back* parisien de **Casablanca** (Michael Curtiz, 1942) s'ouvre sur un plan de l'Arc de Triomphe sur fond de Marseillaise, alors que, durant le générique du film situé au Maroc, la

⁵²⁵ Voir les nombreux documentaires consacrés à la fabrication du film présents sur le DVD.

musique de Max Steiner pastiche les sonorités orientales et reprend la Marseillaise. La France de **Team America** descend de celle d'**Un Américain à Paris** (Vincente Minnelli, 1951) ou d'**Ariane** (Billy Wilder, 1957), simulacres exigeant tout à la fois d'être reconnus comme illusion et acceptés comme vraisemblables le temps du film. Le spectacle n'est possible que par l'abstraction de la réalité, sa réduction à des signes esthétiques qui se constituent en langage artistique plutôt qu'en captation du quotidien. Si cette abstraction du monde est parfois utilisée par ses détracteurs pour critiquer l'ethnocentrisme et le manque de culture supposé du cinéma hollywoodien, elle permet surtout de créer des univers proprement cinématographiques. Ces décors renvoient une fois encore à la peinture hyperréaliste en ce qu'elle n'est jamais la transcription picturale d'une photo, l'exacte représentation de son sujet mais la synthèse de plusieurs images de référence : l'image est reconnue comme réaliste (et même plus réelle que le réel lui-même) par une majorité de spectateurs non pas parce qu'elle fixe un instant contingent mais au contraire parce qu'elle est une reconstruction du sujet à partir de perceptions multiples. Les décors de films d'action sont de même constitués d'une juxtaposition de représentations stéréotypées qui dessinent dans l'esprit du public un lieu « idéal » (pas dans le sens de parfait mais dans celui de prototype) qu'il accepte comme vraisemblable.

Le cliché est aussi, dans une autre acception du mot, la carte postale représentant une plage ensoleillée (objet de la rêverie paradisiaque de la plupart des solitaires peints par Michael Mann) que contemple Max dans **Collatéral**, alors qu'il est doublement enfermé, dans l'habitacle de son taxi et dans la ville : cette image de rêve est une surface plane dans laquelle il est impossible de plonger réellement. Le cliché touristique est désigné comme tel, alors que la ville de verre et d'acier se révèle une pure surface, un monde lisse, comme un reflet sur le pare-brise ou la carrosserie du taxi.



Figure 553 - Collatéral

Dans la Matrice, le reflet est également une figure esthétique centrale qui signale la nature artificielle du monde dans lequel évoluent les personnages, tout comme la fausse jungle reflétée par le camouflage miroir du Prédateur. Le T-1000 de **Terminator 2** est une

créature liquide et argentée, un robot-miroir qui imite le physique de ceux qui croisent sa route avant de tuer les originaux. C'est ce principe d'imitation que **Matrix** étend au monde entier, figeant l'image positive en son reflet. Le simulacre l'emporte sur la réalité et, d'un point de vue esthétique, la surface sur la profondeur. La surface est neutre, semblable à une toile vierge sur le point d'être peinte et ainsi ouverte à tous les possibles, malléable. C'est pourquoi la Matrice ne cesse de se reconfigurer, de transformer ses non-lieux en décors de film d'action.

Le décor est altéré par la séquence d'action qu'il accueille. Lorsque le récit se cristallise au moment du duel final, la représentation s'abstrait également, donne naissance à des images pas ou peu figuratives, alors que l'espace devient sauvage et désertique. **Point Break** et **Volte/Face** s'achèvent ainsi tous deux sur une plage déserte. La plage est un espace limite, la frontière entre deux mondes, entre deux états de la matière (la terre-solide et la mer-liquide). La sauvagerie du décor vaut pour celle du combat. La confrontation sur la plage de **Volte/Face** est le dernier stade de la confusion entre le héros et son adversaire : Sean Archer et Castor Troy sont tous les deux vêtus de noir et leurs silhouettes épuisées se cherchent et se heurtent dans la lutte, comme si elles allaient fusionner. Lorsque l'explosion de la vedette les amène sur la plage qui sera le lieu de leur dernier combat, John Woo filme les corps d'Archer et Troy comme deux pantins désarticulés, projetés dans les airs par la violence du choc, ayant perdu toute individualité. La scène prend des allures d'accouchement symbolique, les deux corps étant projetés à terre dans un torrent liquide. Il s'agit à la fois du passage de la vie à la mort et d'une résurrection annonçant la proche victoire de Sean Archer qui va retrouver sa vie et sa famille tout en intégrant la part positive de son adversaire (son fils). La multiplication des plans pris sous des angles différents dilate le temps et donne l'impression que les deux héros flottent dans les airs, ce qui renforce l'indistinction entre les deux corps (celle-ci est également due au fait que John Travolta et Nicolas Cage ont visiblement été remplacés par des cascadeurs qui leur ressemblent peu). Durant de longues secondes entièrement dévolues à la contemplation d'une cascade qui ne semble pas finir, les corps des deux personnages deviennent des signes graphiques quasiment abstraits. Lorsqu'ils reprennent leur individualité, c'est sur une plage jonchée de débris métalliques brûlés, un espace en voie de régression primitive et d'abstraction par la disparition de son ancrage dans un réel contemporain.

À la fin de **Point Break**, le combat sur la plage battue par la pluie entre Utah et Bodhi n'a même plus lieu d'être et est remplacé par la confrontation cosmique du surfeur avec la mer en furie. De la même façon que Manny disparaissait dans la tempête de neige à la fin de

Runaway Train, Bodhi s'enfonce dans un cyclone pour surfer LA vague, son ultime expérience du monde. Les fins de **Runaway Train** et **Point Break** renvoient à une image-clé du western classique : l'éloignement du héros dans le décor (voir les derniers plans de **La Prisonnière du désert** ou de **L'Homme des vallées perdues**) qui fait fusionner le personnage avec le monde en une forme d'harmonie figurative. Le mouvement d'épure de la narration, du décor et du personnage (réduit à une silhouette dans une nature en furie) aboutit à une image fortement symbolique (mais jamais didactique puisque la mise en scène se focalise sur l'émotion physique plutôt que sur un discours intellectualisé) qui révèle la finalité du film d'action : créer un instant de suspension physique, par-delà le récit, par-delà les types d'images (figuratives, non-figuratives) et les états du monde (archaïque ou technologique, physique ou géométrique).



Figure 554 - Volte/Face

L'assèchement visuel du décor dans le film d'action – que ce soit par un mouvement d'épure technologique du non-lieu ou, au contraire et de façon plus récurrente dans le genre, par sa régression vers des formes archaïques – se fait en parallèle des transformations du corps du héros. Lorsque le décor est renvoyé à ses fondements primitifs et organiques par le chaos de la scène d'action, le corps du héros se fige pour sa part en une silhouette sanglante qui contraste avec l'être civilisé et profane qui nous a été présenté au début du film : il exhibe alors ses muscles et ses blessures dans une fétichisation doloriste qui suscite la fascination et l'identification du spectateur. La violence organique de la scène d'action altère l'apparence physique des robots de la série **Terminator** dont la surface humaine s'abîme progressivement, laissant apparaître un squelette robotique (les T-800) ou une silhouette numérique argentée (le T-1000 et la T-X de **Terminator 3**). La figure humaine s'abstrait progressivement. Elle est altérée par la violence physique (le Terminator plonge un scalpel dans son œil dans le premier film puis se fait retirer des balles de pistolet du dos et ouvrir le crâne dans le second) pour mieux révéler un corps nouveau, plus performant parce qu'inhumain (mais humanoïde et polymorphe pour le T-1000), transfiguré par les maquillages et les effets spéciaux (marionnette ou images de synthèse), création graphique capable de répondre aux exigences de la scène d'action et de ses milieux primitifs. Ce changement de

corps que connaissent les Terminators ou Murphy dans **Robocop** (son corps humain est massacré mais il renaît dans une armure d'acier et d'électronique) n'est pas le propre des films d'action mâtinés de science-fiction : cette transformation par la scène d'action est en fait celle que connaissent tous les personnages de nos films, même si elle n'est pas toujours aussi explicite et ne prend souvent que la forme de « simples » blessures.



Figure 555 – Terminator



Figure 556 - Terminator 2



Figure 557 - Terminator 3

Dans **Rambo**, Stallone adapte son corps aux différents espaces qu'il traverse : dans la forêt, il s'efface dans la boue et la végétation et, dans la ville dévastée, il porte les stigmates de la violence qu'il a imposée aux vitrines brisées et aux bâtiments mis à sac. Dans **Predator**, Dutch abandonne peu à peu toutes ses caractéristiques militaires (armes, treillis) puis humaines : recouvert d'une gangue de boue, il devient aussi minéral que le décor qui l'entoure, alors que face à lui l'extraterrestre révèle également un corps musclé et animal. John McClane et Martin Riggs terminent toujours leurs aventures dans un état physique déplorable, recouverts de sang (le leur autant que celui de leurs ennemis), chancelant à demi-nus : leur corps est un champ de bataille.



Figure 558 – Predator



Figure 559 - Une journée en enfer



Figure 560 – Rollerball

Il y a dans les films de John McTiernan l'image récurrente, presque obsessionnelle d'un visage soudainement éclaboussé de sang : Anna lorsqu'elle assiste à la mort de Hawkins (**Predator**), McClane lorsqu'il tire sur les faux policiers de l'ascenseur (**Une journée en enfer**), Ahmed ibn Fadhlân lorsqu'il s'acharne sur les guerriers wendols dans **Le Treizième guerrier**, Jonathan Cross blessé à la fin de **Rollerball**, Kendall (Giovanni Ribisi) vomissant du sang jusqu'à la mort dans **Basic**, cette dernière scène étant presque identique à l'agonie du professeur Pommier filmée vingt ans plus tôt dans **Nomads**. Si la plongée purificatrice dans

l'eau apparaît comme un rite de passage héroïque (dans **Predator**, Dutch est sauvé en se jetant dans une cascade, comme les vikings du **Treizième guerrier**), l'épreuve du sang apparaît comme une autre expérience obligée, un contact brutal avec la matérialité du monde qui transforme durablement le corps du héros en l'éloignant de sa forme naturelle. Comme le décor, le corps du héros est soumis à une tension entre sa représentation quotidienne (dans le monde de la narration) et les formes complexes qu'il prend dans la scène d'action spectaculaire : celle-ci éprouve sa résistance aux chocs et à la vitesse, son épuisement et ses sautes d'énergie. La scène d'action propose au corps de se libérer des contraintes du réel par l'exploit physique et l'invention chorégraphique : il devient un mobile incarné plongé dans un décor et une narration stylisés.



Figure 561 – Nomads



Figure 562 – Basic

Chez McTiernan, l'épuisement et la destruction du décor vont de pair avec la régression physique du héros qui trouve ses exemples les plus évidents dans la violence archaïque de **Predator** ou **Piège de cristal**. C'est aussi, de façon plus discrète et élégante, Julie Osborne dans **Basic** dont la progression psychologique s'accompagne de légers changements vestimentaires : dans un premier temps trop maquillée, le corps enserré dans une stricte tenue militaire et la tête chaussée d'un béret, Osborne gagne en naturel et en féminité au fil de son enquête sur les fantômes de la Section 8. La fin du film constitue une authentique traversée des Enfers – symbolisée par un carnaval païen – au cours de laquelle Osborne abandonne enfin la contenance et la dureté feinte qui ont été les siennes tout au long du film : elle apparaît épuisée, les cheveux défaits, la chemise entrouverte, le visage battu par la pluie et moins maquillée. Pour elle, la résolution de l'enquête est aussi une victoire personnelle, une affirmation de soi, un gain de confiance personnelle grâce auquel elle se laissera aller à trinquer avec la joyeuse bande de militaires menés par John Travolta. Les métamorphoses du décor et du physique du héros vont de pair avec celles de l'intrigue, ainsi qu'avec une élucidation intime du personnage qui progresse lui aussi vers son point d'ébullition, sa Vérité. Cette résolution se fait pourtant sur le mode du spectaculaire, dans une approche non pas tournée vers le personnage (psychologie) mais vers l'extérieur, le monde en crise auquel il se heurte.



563 - Basic

Dans le mouvement de la scène d'action, la représentation du corps humain se stylise : lorsqu'il court ou se bat, il est souvent réduit à une silhouette, un ensemble de gestes rapides qui soulignent son implication physique mais rendent sa représentation difficile (plus il bouge rapidement et plus la caméra a du mal à le capter). Dans ses séquences de poursuite, William Friedkin orchestre ainsi l'effacement des personnages au profit de détails graphiques qui renvoient à leur présence en creux. Dans **French Connection**, le trafiquant de drogue Charnier, filé par Popeye Doyle dans les rues puis le métro de New York, est représenté uniquement par sa canne à pommeau d'argent : les gros plans sur la canne abstraient le personnage qui se confond avec l'objet, et rendent compte de la concentration obsessionnelle de Doyle qui, pour reconnaître son suspect dans la foule, se focalise sur son seul élément distinctif. Dans **Traqué**, L.T. Bonham guette alternativement un casque de chantier rouge, une silhouette en constante métamorphose (le fugitif Aaron Hallam change de vêtements et de posture) et surtout les traces laissées dans l'herbe par le fuyard. Cette dernière idée est des plus étonnantes dans un genre qui, comme le film d'action, repose sur une présence physique maximale de ses protagonistes : ici l'un des protagonistes de la poursuite est quasiment absent de l'image, s'effaçant derrière les marques de son passage. Hallam se fond dans un décor minéral et révèle son envers sauvage : l'effacement physique du personnage est contrebalancée par la création d'un signe graphique qui l'exprime de façon stylisée.



564 - French Connection

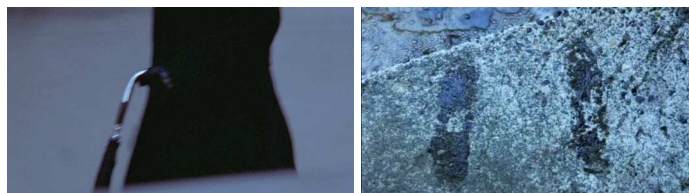


Figure 565 - Traqué

Dans les formes les plus technologiques du genre, l'espace et les corps finissent également par disparaître, laissant la place à leurs doubles graphiques. La vision robotique du Terminator ou du Prédateur crée des représentations abstraites et dans les films d'action technologiques récents, le décor est représenté sous la forme d'un quadrillage au sein duquel

le héros n'est plus qu'un point lumineux en mouvement, un vecteur géométrique prisonnier du réseau.

2. Le réseau et ses implications

« *Qu'est-ce que la Matrice ? Le contrôle.* »

Morpheus (Laurence Fishburne) dans **Matrix**

« *Le genre de contrôle que vous tentez n'est pas possible. L'évolution nous a appris que la vie ne peut pas être contenue. La vie prend le large, conquiert des territoires, renverse les barrières. C'est parfois pénible, parfois dangereux, mais c'est comme ça. [...] Je dis seulement que la vie trouve toujours son chemin.* »

Professeur Ian Malcolm (Jeff Goldblum) dans **Jurassic Park**

Les formes technologiques du film d'action contemporain révèlent la stylisation esthétique qui est celle du genre dans son ensemble. Sur les écrans de contrôle des vaisseaux de **Star Wars**, l'Étoile de la Mort ou les flottes impériales apparaissent dans leur abstraction de formes géométriques, boule, triangles ou hexagones⁵²⁶. Sur les écrans des informaticiens d'**Ennemi d'État** ou des **Jason Bourne**, la ville et les déplacements du héros sont traduits par des vecteurs et des images à la limite de la figuration référentielle. Dans **Mission : Impossible**, Ethan Hunt évolue dans un univers technologique abstrait « *constitué de lignes droites (le TGV) et de courbes (Langley)* ». ⁵²⁷ On pourrait en dire autant de l'immeuble de **Piège de cristal** ou de la station de forage d'**Abyss**.



Figure 566 - La Guerre des étoiles

⁵²⁶ Le choix des illustrations dans un article consacré à Brian De Palma (Stéphane Delormes : « *A maintes reprises* ». **Cahiers du cinéma** n°529, novembre 1998, p.31-33) résume bien la dimension géométrique du cinéma d'action contemporain : il s'agit de la mise en miroir, sur une double page, de photos des scènes d'action finales de **Mission : Impossible** (la pointe de métal qui s'arrête tout près du visage de Tom Cruise après l'explosion de l'hélicoptère) et de **Snake Eyes** (1998) (l'énorme globe terrestre décroché de son support par l'ouragan et qui peut évoquer la boule de pierre du début des **Aventuriers de l'Arche perdue**). Les deux cascades reposent sur la mise en valeur d'un motif graphique (la pointe triangulaire et la boule) transformé par la fiction en menace pour le héros.

⁵²⁷ Luc Lagier, *op.cit.*, p.26.

Le goût du film d'action pour des décors fonctionnels et épurés participe d'une abstraction du réel. Celle-ci est le plus souvent exprimée par le biais de la géométrisation du cadre, évidente (le contenu de l'image est une architecture stylisée) ou sous-jacente (les péripéties et les mouvements des personnages reposent sur des principes géométriques). Les deux mouvements sont possibles : partir de la conception abstraite du réseau pour le voir s'incarner dans une ville précise ou au contraire filmer un décor contingent et en révéler peu à peu l'organisation géométrique générale.

Dans le premier cas, le concept d'un monde-quadrillage préexiste à sa mise en image, la géométrie non-figurative comme généralité est antérieure à la représentation incarnée qu'en donne le cinéma, adaptée à un espace-temps précis. C'est sur ce principe que reposent les génériques de **La Mort aux trousses**, **West Side Story**, mais aussi des **Guerriers de la nuit**, **Breakdown** (Jonathan Mostow, 1997) et de **La Vengeance dans la peau**. Ce n'est pas un hasard si toutes ces séquences sont placées en amont du film, avant même que soit lancée l'action (à l'exception de ceux des **Bourne**, situés en fin de film, qui peuvent apparaître comme une stylisation *a posteriori* des enjeux du récit), car les concepts qui y sont représentés organisent les séquences d'action et les déplacements des personnages à venir.



Figure 567 - La Mort aux trousses



Figure 568 - Les Guerriers de la nuit



La Mort aux trousses s'ouvre de façon programmatique sur des coordonnées cartésiennes, des vecteurs géographiques et géométriques qui donnent son titre au film (**North by Northwest** : « direction nord/nord-ouest ») et définissent *a priori* le mouvement que suivra Roger Thornhill. Le générique de Saul Bass multiplie ensuite les droites sécantes, parallèles aux premiers vecteurs, un quadrillage abstrait qui se fond finalement dans la façade d'un immeuble de verre : les formes géométriques s'actualisent et s'incarnent dans un décor urbain référentiel. L'architecture moderne représente le filet dont Roger Thornhill va se retrouver prisonnier, soumis à des plans qui le dépassent, mû contre sa volonté par des vecteurs géométriques. Mieux, la déshumanisation qui est associée à cette géométrie donne naissance à un personnage « fantôme », virtuel, l'enveloppe vide de l'espion Kaplan qui hante les réseaux d'information et les chambres d'hôtel interchangeables en attendant de trouver un corps pour

s'incarner. Sont déjà présents dans le film d'Hitchcock plusieurs des enjeux du cinéma d'action actuel : l'association de la géométrie et des images abstraites à une force de contrôle hostile au héros, des images alternant entre l'abstrait et le référentiel (le finale du film, situé sur les visages des présidents du Mont Rushmore, est un principe figuratif qui s'oppose à l'abstraction des formes du générique), une mise en scène de la ville comme non-lieu déshumanisant opposé aux forces vitales que le héros puise dans l'espace primitif (là encore, la surface lisse de l'immeuble et la foule indifférenciée des citadins contrastent avec la très forte matérialité du paysage désertique de la montagne).



Figure 569 - West Side Story

L'ouverture musicale de **West Side Story**⁵²⁸ est parente de celle de **La Mort aux trousses**, repose elle aussi sur la progressive incarnation de formes géométriques d'abord sans référent en un paysage urbain reconnaissable mais déshumanisé. Le film débute par l'image de lignes verticales de hauteurs diverses, parallèles les unes aux autres, placées devant un fond uni, dont la couleur varie au rythme de la musique, et qui se fondent finalement dans une vue du port de New York. Brisant le cadrage frontal qui a prévalu jusqu'alors, la caméra s'envole en plongée au-dessus de la ville, décrivant par une série de travellings aériens juxtaposés ses infrastructures modernes, son architecture composée de non-lieux (ensembles de *buildings*, complexe portuaire ou sportif, échangeurs routiers...). Ces plans aériens qui soulignent l'organisation mathématique des villes américaines (rues droites et sécantes, bâtiments aux formes géométriques) se retrouvent dans la majorité des films d'action et des polars urbains contemporains. A une telle distance, on perçoit moins la ville comme un cadre de vie, lieu de peuplement (la figure humaine est absente de ce générique et l'activité du trafic routier, très présente dans les premiers plans, se raréfie lui aussi peu à peu) que comme un tracé, au point que les images réelles n'apparaissent guère différentes du dessin qui les a

⁵²⁸ Ce type de génériques n'est évidemment pas un phénomène isolé dans le cinéma des années cinquante ou soixante, qu'ils soient signés Saul Bass (c'est le cas du film d'Hitchcock et de celui de Wise, mais aussi des films d'Otto Preminger à partir de la même période) ou par d'autres artistes, et qu'ils reposent sur des formes géométriques ou sur une animation plus narrative (**La Panthère rose**, Blake Edwards, 1963). Il ne s'agit évidemment pas non plus d'un privilège du cinéma d'aventure ou d'action (**L'Homme au bras d'or**, Otto Preminger, 1955). Si nous nous attardons sur les exemples de **La Mort aux trousses** et de **West Side Story**, c'est que la structure graphique de leurs génériques (et des films dans leur ensemble) nous semble exprimer

précédées. Lorsque la caméra redescend à un point de vue humain, c'est au contraire pour mettre en scène un espace marqué par une conception primitive du territoire (les Jets contre les Sharks) : le terrain de basket – lui aussi quadrillé – où débute l'action.

Le générique des **Guerriers de la nuit**, *crescendo* rythmique sur le métro de New York, peut être rapproché de la méditation aérienne de **West Side Story**, elle-même dans la tradition des « symphonies visuelles » du cinéma expérimental muet (par exemple **Berlin, symphonie d'une grande ville** de Walther Ruttmann, 1927, ou les séquences équivalentes décrivant la ville et le travail des ouvriers dans **Métropolis** de Fritz Lang, 1927). Alors que la caméra s'enfonce à vive allure dans les voies souterraines, plusieurs séries de montage parallèle décrivent les membres du gang des Warriors (les personnages principaux du film) ainsi que les autres gangs quittant leur territoire pour se rendre à Central Park. Surtout, Walter Hill s'attarde à plusieurs reprises sur un plan du métro de New York, ensemble inextricable de lignes colorées qui révèlent une vision conceptualisée de la ville réduite à des signes graphiques. Ce sont ces mêmes lignes que les personnages suivront tout au long de leur fuite. Le modèle graphique se développe cette fois-ci en montage alterné avec son référent urbain.



Figure 570 - Breakdown

La conceptualisation géométrique de l'espace n'est pas dans le film d'action réservée aux décors urbains. C'est ce que nous révèle le générique de **Breakdown**, composé de lignes instables qui serpentent mais qui finissent par dessiner la carte des routes qui sillonnent le désert américain, seule trace du contrôle de l'homme civilisé sur cette étendue sauvage dont on découvre les paysages par un montage parallèle. Le film annonce lui aussi d'emblée, par un recours à la cartographie présentée comme réservoir de formes abstraites, que la maîtrise de l'espace (ici un espace sauvage hérité du western) est au centre du cinéma d'action.

Quant au générique de fin de **La Vengeance dans la peau**, il prolonge les quadrillages abstraits sur lesquels s'achevaient les deux précédentes aventures de Jason Bourne en montrant comment ces lignes se transforment en éléments figuratifs, trains stylisés ou terminaux aéroportuaires. Ce générique est un trajet d'une géométrie abstraite à une image

quelque chose d'important sur la ville moderne, celle-là même que le cinéma d'action contemporain va investir.

figurative et s'achève sur une représentation stylisée du visage de Jason Bourne, personnalité fragmentée qui a enfin retrouvé son identité : l'humain a fini par l'emporter sur les représentations technologiques.



Figure 571 - La Vengeance dans la peau

Dans tous ces exemples, on voit comment l'idée abstraite du monde comme quadrillage préfigure (ou se développe en parallèle de) l'actualisation et l'incarnation de ces formes dans la façade d'un immeuble, le plan d'une ville ou la structure d'un réseau routier. Il en est de même pour le code alphanumérique vert qui sert de base à l'univers de **Matrix** : il s'agit de la matrice informatique du réel, une charpente invisible (que les machines mais aussi le Mérovingien altèrent à loisir) sur laquelle est tendu le voile des apparences matérielles. Chaque film commence par ces lignes de code dont la caméra s'approche alors qu'elles se transforment en une image figurative : une lampe-torche (**Matrix**), l'horloge d'une pointeuse (**Matrix Reloaded**) et, une fois encore, une ville (brièvement au début de **Matrix Revolutions**)⁵²⁹. Dans le film d'action, tous les espaces sont ainsi conceptualisés, associés à des structures géométriques abstraites que les décors – non-lieux, ruines ou cartes postales – mettent ensuite en forme(s) et adaptent aux exigences narratives et spectaculaires du cadre de la fiction.

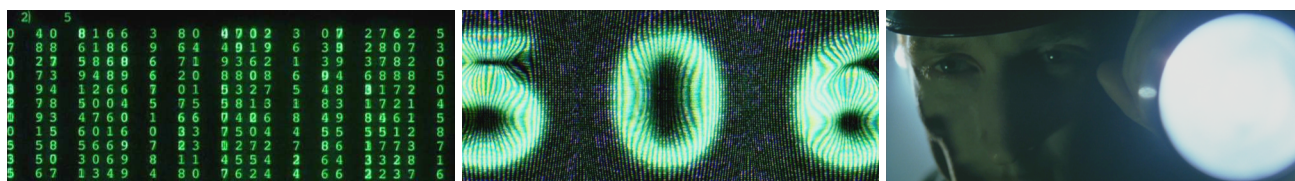


Figure 572 - Matrix

⁵²⁹ Giles Henri Methel rapproche le générique de **Matrix** des calligrammes de Guillaume Apollinaire et d'une expérience antérieure de Lewis Carroll, au chapitre 3 d'**Alice au pays des merveilles** : « La course à la Caucus et une longue histoire » où le texte prend la forme d'une queue de souris : « Le langage (numérique) s'incarne en image et l'image devient un langage lisible et décodable dans une espèce d'aller et retour. L'Histoire racontée se matérialise en une image : la queue d'une souris. Le générique de **Matrix reloaded** va pousser encore plus loin la matérialisation des signes en images en utilisant la 3D » (p.166). Il explique que l'image électronique est « l'écriture du corps, du visage, en termes mathématiques. La mathématique arrive à incarner la représentation de la chair en signes mathématiques et linguistiques. On peut dire que les génériques de **Matrix** participent complètement de cette rupture qui est, au fond, profondément métaphysique. Dans le premier **Matrix**, on entrait dans le film à travers le « 0 » (zéro) du binaire, dans le deuxième épisode, l'ensemble des lettres, traité en 3D, crée des formes volumiques : on assiste là au miracle de l'incarnation ! (Alléluia !) » Giles Henri Methel, « **Matrix au pays des merveilles** », Ludovic Graillat (dir.), *op.cit.*, p.167.

Dans le second cas de figure, sans doute plus discret, l'espace physique référentiel est présent seul à l'image mais sa représentation et son utilisation sont soumises aux mêmes principes formels, à une semblable construction géométrique qui se révélera au fur et à mesure du film. C'est par exemple le cas des espaces naturels de **Predator** ou **Broken Arrow**. Le rapport à l'abstraction est inversé, ce qui pourrait nous amener à dire, comme nous l'avancerons plus tard, que les images figuratives sont souvent des abstractions qui s'ignorent.

C'est d'abord en observant les relations que le cinéma d'action contemporain entretient avec le tissu urbain que nous pourrions induire la façon dont ces films produisent une image du monde d'autant plus cohérente qu'elle est stylisée à la limite de l'abstraction. Les différentes étapes de la constitution des grands centres urbains modernes, du réaménagement de Paris par Haussmann aux théories de Le Corbusier (portant sur des études de cas aussi bien français qu'internationaux), ont été le lieu d'une abstraction grandissante, fondée sur une réduction des tropismes culturels, géographiques et historiques au profit d'une rationalisation et d'une standardisation de l'espace et des constructions. Cette forme d'urbanisme porte la marque des communications modernes et de la logique capitaliste qui transforme la ville en un lieu d'échanges massifs et rapides⁵³⁰. Se crée ainsi un nouvel espace, que nous avons déjà qualifié de « non-lieu », qui inspirera au septième art aussi bien les images du cinéma de la modernité (marquées par la perte de repères spatiaux et identitaires entraînée par ces changements brutaux) que celles des films d'action contemporains (dès les films policiers des années soixante-dix, il s'agit de réinjecter dans le non-lieu une forme de chaos vital par le biais de la séquence d'action). Les formes stylisées de l'urbanisme du vingtième siècle sont soumises à une logique pragmatique d'efficacité immédiate, parfois jusqu'à la déshumanisation, et influencent la représentation que donne le cinéma de la ville. Celui-ci va déduire des évolutions architecturales urbaines un ensemble de formes esthétiques visibles dans le cinéma d'action contemporain, au point que l'on pourrait établir une caractérisation du genre à l'aune des analyses de Le Corbusier. Celui-ci prônait une architecture définie par sa maîtrise et sa rigueur standardisée⁵³¹, autant d'exigences que l'on pourrait rapprocher du cinéma hollywoodien sous sa forme la plus industrielle, dont font partie les films d'action.

⁵³⁰ C'est la conclusion à laquelle aboutissent Philippe Panerai, Jean Castex et Jean-Charles Depaule, **Formes urbaines, de l'îlot à la barre**, Marseille, Éditions Parenthèses, 1997, 2001, 2004.

⁵³¹ Le Corbusier, **Urbanisme**, 1925. Réédition, Éditions Arthaud, Paris, 1980.

Comme nous l'avons observé au travers des génériques précédemment analysés, le cadre physique du film d'action – particulièrement dans les films urbains – est structuré de façon géométrique, par un ensemble de lignes droites qui soumettent l'environnement à leur logique. Pour Le Corbusier, la droite est plus qu'une exigence matérielle, c'est un principe intellectuel, presque moral, l'image d'un « *homme [qui] régit son sentiment par la raison ; il réfrène ses sentiments et ses instincts en faveur du but qu'il a.* »⁵³² Pour l'architecte, « *l'homme marche droit parce qu'il a un but ; il sait où il va. Il a décidé d'aller quelque part et il y marche. L'âne zigzague, muse un peu, cervelle brûlée et distraite, zigzague pour éviter les gros cailloux, pour esquiver la pente, pour rechercher l'ombre ; il s'en donne le moins possible.* »⁵³³ Sur cette base, Le Corbusier en arrivait à la conclusion que « *l'âne a tracé toutes les villes du continent, Paris aussi malheureusement* »⁵³⁴, ce qui est contraire à l'idéal d'organisation rationnelle et de contrôle posé par l'architecte. Le cinéma d'action lui aussi apprécie peu les hésitations et les suspensions narratives : le récit se cristallise dans le mouvement de la scène d'action qui entraîne personnages et spectateurs dans une ligne droite, souvent sans ambiguïté, ne les laissant se reposer qu'après le générique de fin. Le genre marque ainsi sa maîtrise et son goût de l'exploit technique comme outil de réorganisation du monde. La volonté d'imposer la marque de l'homme technologique sur une nature désordonnée se retrouve chez Le Corbusier : « *la culture est un état d'esprit orthogonal. On ne crée pas des droites délibérément. On aboutit à la droite lorsqu'on est assez fort, assez ferme, assez armé et assez lucide pour vouloir et pouvoir tracer des droites.* »⁵³⁵ « *On lutte contre le hasard, contre le désordre, contre le laisser-aller, contre la paresse apportant la mort ; on aspire à l'ordre, et l'ordre est atteint par l'appel aux bases déterminantes de notre esprit : la géométrie.* »⁵³⁶ L'idéal géométrique de Le Corbusier se réalise en un sens dans les univers largement fantasmés du cinéma d'action contemporain.

Les théories de Le Corbusier et la représentation du monde dans le film d'action se rejoignent dans une même abstraction standardisée, un effacement des particularismes culturels⁵³⁷ au profit d'une vision d'ensemble certes cohérente mais aussi déshumanisée. C'est d'ailleurs le point généralement critiqué dans la pensée de l'architecte français : chez Le Corbusier, « *chaque bâtiment est pensé isolément dans un rapport ostentatoire avec une*

⁵³² *Idem*, p.6.

⁵³³ *Id.*, p.5.

⁵³⁴ *Id.*, p.6.

⁵³⁵ *Id.*, p.35.

⁵³⁶ *Id.*, p.86.

⁵³⁷ Dans le film d'action, ces particularismes culturels sont le plus souvent présents à la périphérie du film, dans les plans d'exposition « carte postale » qui encadrent une séquence dans un lieu précis. Très vite, la couleur

*nature abstraite, la « composition » d'ensemble relevant directement d'une pratique picturale qui ne fait pas plus référence à l'organisation d'un tissu qu'au respect du site préexistant. Désormais, à vol d'oiseau, la ville est une maquette : collection d'objets que l'on manipule comme des briquets sur un présentoir »*⁵³⁸. Par la comparaison avec une maquette, on retrouve l'effet produit par les nombreux plans aériens qui, dans les films urbains américains, expriment la ville par son plan d'ensemble (par « plan d'ensemble », nous nous référons autant au choix du cadrage large qu'au plan de l'urbaniste ou de l'architecte), plutôt que par une attention portée « en gros plan » aux détails de la vie quotidienne, quartier par quartier. Ce n'est plus un « vol d'oiseau » mais le vol des hélicoptères de police au-dessus de Los Angeles ou Miami dans les films de Michael Mann. Pour les contempteurs de Le Corbusier, la Cité Radieuse (le grand projet d'habitation collective modèle de l'architecte) est « *le point extrême d'aboutissement du processus de désintégration du tissu urbain* », « *pas seulement la négation de la ville, mais le refus de prendre en compte toute contrainte spécifique d'implantation* ». Venise exceptée, c'est le règne du « *standard, et le terrain n'est qu'un plateau de représentations pour un objet, machine-sculpture, déterminé abstraitement.* »⁵³⁹

Notons enfin que, si Paris est un repoussoir évident pour les théories de Le Corbusier, celui-ci ne trouve pas non plus une complète satisfaction dans les grandes villes américaines qui semblent pourtant beaucoup mieux respecter ses principes de cohérence organique et de régularité géométrique. New York, par exemple apparaît par exemple trop « *chaotique* »⁵⁴⁰ à l'architecte qui reproche à ses rues de ne pas être assez larges. Les populations qui travaillent dans les *buildings* des centres d'affaire ne peuvent pas y accéder sans encombrement car les rues sont encore trop étroites, les voies de communication et les moyens de transport pas assez performants et intégrés au tissu urbain : pour résoudre ce problème – auquel sera entre autre confronté John McClane dans **Une journée en enfer**, obligé par exemple de « *couper par Central Park* » pour éviter les embouteillages – Le Corbusier propose une ville construite à plusieurs niveaux dont les différents « étages » communiquent entre eux de façon à la fois transversale et centralisée. Une organisation qui renvoie à celle de la mégapole futuriste de **Minority Report** où chaque *building* est relié à son voisin par un arc routier, au point que l'on ne puisse même plus distinguer le bâtiment de la route. La ville du film de Spielberg est visiblement un espace multipolaire adapté aux flux humains, matériels et financiers (mais aussi mentaux) qui y transitent à toute allure.

locale redevient une toile de fond, un accessoire soumis à la structure de la séquence d'action.

⁵³⁸ Philippe Panerai, Jean Castex, Jean-Charles Depaule, *op.cit.*, p.132

⁵³⁹ *Idem*, p.131.

A l'inverse, dans **Batman Begins**, la ville n'a qu'un seul centre, la Tour Wayne vers laquelle convergent aussi bien les voies de communication (le métro aérien) que les infrastructures sanitaires (le réseau de distribution d'eau). La séquence d'action finale du film de Christopher Nolan se construit autour de la ligne de force principale de Gotham City : le psychotrope de l'Épouvantail (Cillian Murphy) a été déversé dans le réseau d'eau et les ennemis de Batman provoquent la condensation du poison grâce à une machine qui, placée à l'intérieur d'une rame de métro, progresse vers la Tour Wayne, centre nerveux de la ville. Batman (Christian Bale) et le commissaire Gordon (Gary Oldman), l'un dans les airs et l'autre au niveau du sol dans la Batmobile, suivent des trajectoires parallèles pour les arrêter : la convergence des enjeux dramatiques typique d'un *climax* d'action est ici permise et soutenue par la forme architecturale de la ville. La structure de la séquence est linéaire (Batman, le métro et Gordon dessinent trois lignes horizontales superposées), alors que dans **Minority Report** la fuite de John Anderton dans le Washington de 2054 est multidirectionnelle, alternativement horizontale et verticale, lorsque le personnage saute de voitures en voitures, à flanc d'immeuble.



Figure 573 - Minority Report



Figure 574 - Batman Begins

Dans les deux cas, comme à de nombreuses autres reprises dans le cinéma d'action contemporain, c'est la structure géométrique de la ville qui sert de base à l'expansion de la scène d'action qui se coule dans ces lignes droites ou, au contraire, les brise. Comme le préconisait Le Corbusier, la droite est partout, à plusieurs niveaux : « *Une ville moderne vit de droites, pratiquement : construction des immeubles, des égouts, des canalisations, des chaussées, des trottoirs, etc.* »⁵⁴⁰ Cette remarque sur l'organisation géométrique de la ville sur plusieurs niveaux, de ses souterrains (les égouts) à ses hauteurs (les immeubles) s'avère semblable à la description de la ville américaine comme réseau donnée par Jean-Baptiste Thoret, au sujet des fictions paranoïaques du cinéma des années soixante-dix : « *La ville est filmée comme un espace presque carcéral, flanquée d'une cartographie dense où s'enchevêtrent les lignes et les voies serrées. Double quadrillage : par la topographie*

⁵⁴⁰ Le Corbusier, *op. cit.*, p.168.

⁵⁴¹ *Idem*, p.10.

concrète de la ville qui impose ses parcours ; par les câbles et autres conduits souterrains (électriques, téléphoniques, sanitaires...), qui couvrent un espace identique mais les réorganisent selon un plan différent. »⁵⁴² La structure de la ville en damier se décompose donc en plusieurs « sous-espaces » stratifiés et soumis, chacun à leur niveau, à la même organisation géométrique d'ensemble. Dans un cinéma contemporain habile à intégrer les nouvelles technologies à ses récits, les réseaux matériels se doublent de plus en plus de réseaux immatériels et fluctuants, ceux de l'Internet ou des télécommunications mobiles, qui ouvrent sur des possibilités spectaculaires nouvelles. Le quadrillage, la structure conceptuelle du réseau (qui facilite la circulation des corps et des informations autant qu'il la bloque) est le plus petit dénominateur commun aux décors du film d'action, observable à tous les niveaux et dans la très grande majorité des films. Un réseau « est un ensemble de lignes et d'interconnexions, de chemins et de sommets : chaque ligne conduit à plusieurs nœuds ou intersections et réciproquement, un nœud rassemble plusieurs lignes ou chemins. Le réseau produit une représentation faite de lignes et de points, de carrefours et de chemins. »⁵⁴³ « Le réseau retient et laisse passer. Telle est sa dualité fonctionnelle originelle. »⁵⁴⁴

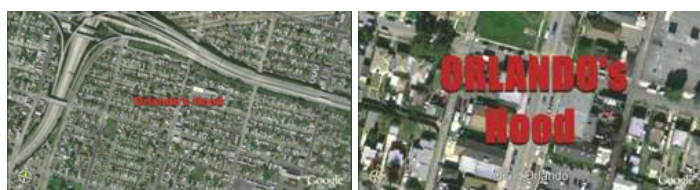


Figure 575 - Hypertension

⁵⁴² Jean-Baptiste Thoret, **26 secondes, L'Amérique éclaboussée**, op. cit., p. 171.

⁵⁴³ Pierre Musso : **Critique des réseaux**, Paris, Presses Universitaires de France, 2003, p.12

Cet ouvrage revient sur les diverses appréhensions du réseau à travers l'histoire. « *La première définition du réseau comme ensemble de fils entrelacés, lignes et nœuds renvoie à la technique artisanale, la plus ancienne, qui le met en évidence, la fabrication du tissu.* » (p.12) Le réseau est donc d'abord associé au tissage, au filet du pêcheur et au vêtement de l'homme (« *Le réseau est donc sur ou autour du corps. Filet, il enserme les solides et laisse passer les fluides. Tissu, il couvre le corps et le laisse respirer. Vêtement, il le cache et le révèle.* », p.14). Parallèlement aux développements de la chirurgie, dans l'Antiquité puis durant le siècle des Lumières, le réseau devient, par analogie, celui du corps humain : la circulation sanguine, les neurones du cerveau. Plus tardivement, le réseau devient celui de la communication : les routes, l'électricité et le téléphone avant Internet (« *Jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, le réseau maintient son rapport aux techniques du textile, mais n'en entretient aucun avec les voies de communication tracées sur le territoire, car la route et même le télégraphe optique à ses débuts ne furent pas pensés en termes de réseaux, mais considérés comme des lignes.* », p.145).

Le cinéma d'action contemporain exploite de façon intensive les réseaux de communications physiques et virtuels, de la route à la connexion informatique. **Le Voyage fantastique** de Richard Fleischer (1966) présente le corps humain comme un réseau dans lequel évolue un sous-marin miniature et **Wanted : choisis ton destin** revient à la conception première du réseau comme entrelacement des fils sur un métier à tisser : l'organisation des tueurs est en effet héritière d'une confrérie de tisserands qui décident du cours de l'histoire en observant la position des fils sur la trame d'une toile.

⁵⁴⁴ *Idem*, p.13.



Figure 576 - Ennemi d'Etat

La structure du réseau est le dernier stade de la stylisation des décors, inscrit dans leur structure même, subsumant la diversité de la typologie établie ci-dessus (ruine, non-lieux, carte postale...). Le réseau renvoie à la fois à la structure globale et à l'organisation des différents niveaux, enchâssés les uns dans les autres, communiquant de façon transversale tout en ayant leur système propre. L'emboîtement des différents niveaux peut atteindre un haut niveau de complexité et une amplitude géographique importante, du macroscopique au microscopique : dans **Ennemi d'État** ou **Hypertension**, les zooms truqués à très longue distance focale qui relient le ciel à un détail sur terre illustrent l'enchâssement des espaces.

Au plus large, c'est la Terre entière qui est filmée comme un échiquier géant, soumis à un ensemble de lignes de forces redoublées par la mise en scène, qu'elles soient effectives (moyens de transports transnationaux) ou virtuelles, invisibles à l'œil nu (flux économiques, transferts instantanés des informations). Cette vision de notre planète sous contrôle est exprimée par le biais de l'imagerie satellitaire, la rotation régulière des satellites autour de la Terre rendant effectifs le quadrillage et la surveillance (dans une optique paranoïaque, les satellites sont utilisés pour traquer le héros). Les satellites peuvent être présents à l'image (c'est le dernier plan d'**Ennemi d'État** et le premier de **Phone Game** de Joël Schumacher en 2002), ou alors leur présence seulement suggérée par un type d'image et de cadrage (une image granuleuse, à faible définition, filmée en plongée comme si l'objectif qui suit les déplacements du personnage était situé dans le ciel, à la verticale du sujet : dans **Hypertension**, ce type d'image porte explicitement le label « Google Earth », programme informatique permettant aux internautes d'accéder à des images satellitaires).



Figure 577 - Phone Game

A une échelle inférieure, ce sont des régions du globe, un ou plusieurs pays qui sont soumis à ce contrôle géométrique : c'est le jeu du chat et de la souris auquel se livre Jason

Bourne avec les services secrets américains, passant constamment d'un pays à l'autre, empruntant alternativement des moyens de communication fréquentés (avion, Eurostar dans **La Vengeance dans la peau**) et d'autres moins (il passe de l'Allemagne à la France en voiture, par les petites routes, dans **La Mémoire dans la peau**). Le principe narratif de la série est d'entrelacer des réseaux matériels (routes, voies de chemin de fer, couloirs aériens) avec les réseaux virtuels qui s'imposent comme un des principaux enjeux du cinéma d'action de ces dernières années : dans chaque pays, Bourne est suivi à la trace par des informaticiens qui, dans leurs bureaux à des milliers de kilomètres de là, sont les émanations physiques d'un réseau mondial qui contrôle l'information et les déplacements par le biais des dernières technologies. Ce même principe se trouvait déjà, à l'échelle d'une région (de Baltimore à Washington) dans **Ennemi d'État**. Will Smith doit y échapper à la fois à une menace physique (les tueurs lancés à ses trousses) et à une autre plus virtuelle (les informaticiens de la N.S.A. collectent des informations sur son compte, altèrent son existence en annulant ses cartes de crédit et en lançant un mandat d'arrêt à son nom). Le quadrillage du monde y est explicitement double : c'est d'abord, en ville, les étages d'un hôtel dans lesquels le personnage est poursuivi puis le tunnel routier dans lequel il s'engouffre ; c'est aussi la schématisation informatique de ces mêmes lieux qui en accentue la structure géométrique, visible sur les écrans d'ordinateur des poursuivants. Notre héros y est réduit à un point clignotant, un vecteur calculé par les traceurs qui ont été cachés sur lui.

La ville est présentée comme un réseau dans la majorité des films d'action, aussi bien dans les polars urbains de Don Siegel, situés historiquement et esthétiquement aux prémises du genre (**Police sur la ville**, **Un Shérif à New York**, **L'Inspecteur Harry** et ses suites), que dans des films d'action contemporains comme **Les Guerriers de la nuit**, **Les Rues de feu**, **Une journée en enfer** ou **Collatéral** : on observe dans tous ces films l'emboîtement des espaces et la superposition des quadrillages, puisque la structure réticulaire de la ville (les rues en damier) communique avec des labyrinthes intérieurs (parcs, immeubles) ou souterrains (couloirs du métro), mis en relation par le mouvement de la scène d'action.



Figure 578 – Speed



Figure 579 – Collatéral



Figure 580 – Last Action Hero

La forme première du réseau dans le cinéma d'action, c'est celle de la route et des diverses voies de circulation qui structurent l'espace américain. Elles l'organisent sous la forme d'un maillage plus ou moins serré qui impose une forme de déplacement précis à celui qui l'emprunte. L'organisation routière est linéaire mais étagée, les portions de route sont superposées comme on peut le voir dans des plans aériens de Los Angeles dans **Speed** ou **Collatéral**. Grâce à cet étagement, un camion (**Terminator 2**) ou une voiture (**Last Action Hero**) peut briser la rambarde d'un pont pour atterrir sur une autre route en contrebas, et des tireurs se placent sur le pont pour viser les voitures en dessous (**Police fédérale Los Angeles**). Dans **Transformers**, ce sont deux robots qui tombent d'une rocade de voie rapide à une autre. La scène d'action fait interagir la route avec d'autres voies de communication : une voiture croise un train (**Police Fédérale Los Angeles**, **Ennemi d'État**), s'écrase sur lui (**Wanted**) ou le poursuit en roulant sur les rails (**Octopussy** [John Glen, 1983], **XXX 2** [Lee Tamahori, 2005]), un camion pénètre dans une conduite d'eau souterraine (**Une journée en enfer**). Dans **Deux flics à Chicago**, Peter Hyams brode une variation à la poursuite entre un métro et une voiture de **French Connection** : deux voitures roulent sur les rails du métro, au milieu des trains. Dans le film de Friedkin, la rame suit un tracé prédéfini alors que la voiture de Popeye Doyle, qui ne respecte pas les règles de circulation, profite d'un déplacement libre. Là, au contraire, tous les véhicules sont soumis à une organisation géométrique de l'espace.



Figure 581 – Octopussy



Figure 582 - Deux flics à Chicago



Figure 583 - Wanted

Le film d'action inscrit volontiers ses mouvements spectaculaires dans des espaces restreints, en entonnoir, accentuant la dimension labyrinthique de la ville : dans **Driven**, une formule 1 se glisse sous des remorques de poids-lourds et, dans **Paycheck** de John Woo, la moto de Ben Affleck s'engouffre dans entre des containers, suivie par la caméra dont le champ est soudainement limité par les parois. On assiste au même type de rétrécissement de l'espace vital du héros lorsqu'il se glisse dans une gaine d'aération (**Piège de cristal**), qu'il passe dans un tunnel (le TGV et l'hélicoptère de **Mission : Impossible**), dans les couloirs ou sur les voies du métro (**Les Guerrier de la nuit**, **Money Train**, **Blade** [Stephen Norrington, 1998]) ou encore dans les canaux asséchés de Los Angeles (**Terminator 2**). Lorsque John Connor est poursuivi par un camion dans le canal de **Terminator 2**, il est contraint, comme

dans les couloirs du centre commercial, à une fuite en avant qui témoigne de la vectorisation linéaire de l'espace⁵⁴⁵, sur le modèle des tranchées de l'Etoile de la mort dans **La Guerre des étoiles**. Dans le film d'action, la route comme réseau est donc moins le symbole de liberté célébré par le western et le *road movie* qu'une contrainte supplémentaire avec laquelle doit se battre le héros.



Figure 584 - La Guerre des étoiles



Figure 585 - Mission : Impossible



Figure 586 - Paycheck

Le héros parcourt la route en tous sens (de haut en bas dans **Minority Report**, à contresens dans **Police fédérale Los Angeles** ou **Matrix Reloaded**) et par tous les moyens possibles : en vélo (**Une journée en enfer**, **Ennemi d'État**), à cheval (**True Lies**, **Double Team**), à pied (**L'Arme Fatale**, **Ennemi d'État**), en métro souterrain ou aérien (**French Connection**, **Traqué**) et évidemment avec toutes les sortes de véhicules à moteur (voiture, camion, moto, taxi,...). Contredite et réinventée, la route peut même connaître des prolongements inattendus : dans le film de science-fiction **Ultraviolet** (Kurt Wimmer, 2006), la moto de l'héroïne roule à l'horizontale sur la façade d'un immeuble. Dans **La Vengeance dans la peau** (à Tanger) et dans **Quantum of Solace** (à Sienne), une poursuite commencée dans des ruelles prend de la hauteur et se prolonge sur les toits de la ville, les personnages sautant de bâtiment en bâtiment, comme l'avait fait avant eux Jean-Paul Belmondo cherchant à prendre de vitesse un métro dans **Peur sur la ville** (Henri Verneuil, 1975).



Figure 587 - Une journée en enfer



Figure 588 – Ultraviolet



Figure 589 - La Vengeance dans la peau

⁵⁴⁵ James Cameron explique que « dans un canal, il n'y a pas de bas-côtés, d'échappatoires. C'est une poursuite sans issue. Et le vrai cauchemar, c'est un petit môme sur une petite moto poursuivi par cet énorme bloc de métal qui remplit tout l'espace, derrière, comme un piston dans un cylindre. » (**Le Cinéphage** n°1, op.cit., p.63). La comparaison mécanique témoigne de l'approche conceptuelle qui a présidé à l'invention de cette séquence d'action.

Avec les années deux mille on assiste à l'élargissement du réseau au monde et le passage de la structure d'un espace matériel à des lignes de forces invisibles⁵⁴⁶. Dans **Matrix**, la représentation première du réseau comme structure spatiale est bien présente, et ce dès la séquence d'ouverture où Trinity fuit à travers les couloirs d'un immeuble puis saute de toits en toits, ainsi que lors de la course de Néo à travers la ville et la poursuite entre le vaisseau rebelle et les Sentinelles dans un réseau de conduites souterraines, les anciens égouts des villes humaines dévastées. Mais le réseau le plus important n'est pas physique dans le film des frères Wachowski : c'est la Matrice elle-même, « toile » d'araignée informatique (*Web*) dont les ramifications se sont étendues au point de recouvrir notre réalité (mais qu'il est possible, comme toujours, de détourner, comme en témoigne l'altération du temps et de l'espace que pratique Néo, l'utilisation des « portes de derrière » ou la poursuite en moto à contre-sens sur l'autoroute de **Matrix Reloaded**).

L'élargissement et l'abstraction du réseau témoignent d'une prise de conscience du rétrécissement symbolique de notre planète, ce qui entérine la fin du film d'aventure classique comme genre de la découverte et du dépaysement : il n'y a plus de terres vierges à conquérir, ni de possibilités de vivre indépendant, en marge de la société (dans **L'Incroyable Hulk** le docteur Banner ne réussit à échapper à ses poursuivants qu'en abandonnant tout derrière lui, réduit à mendier dans les rues de Rio De Janeiro ; même cette disparition n'est que temporaire). La moindre parcelle du monde est désormais contrôlée par des émanations du réseau, que ce soit sur le plan politique, financier ou sur le terrain de l'information. Tous les individus sont reliés entre eux de façon immédiate par téléphones mobiles (qui permettent également la prise et le transfert d'images, multipliant ainsi les sources visuelles et les points de vue) ou grâce à une connexion Internet. « *Le monde contemporain tel que [Miami Vice de Michael Mann] le décrit tient dans le sentiment d'une communication généralisée, d'une proximité intégrale des espaces et des individus, permise par un environnement technologique ultrasophistiqué.* »⁵⁴⁷

Dans le cas très particulier de **Déjà vu** de Tony Scott, au croisement du film policier, de la science-fiction et du film d'action, le réseau n'est pas seulement spatial mais également temporel : le personnage de Denzel Washington n'observe pas des événements en direct sur

⁵⁴⁶ Mais déjà, au sujet du film d'espionnage paranoïaque des années soixante-dix, Jean-Baptiste Thoret note que « *le réseau, matrice de la pensée conspirationniste, donne enfin l'ultime tour de vis au quadrillage spatial, en doublant le monde d'un espace abstrait (circulation de données et d'informations) et illimité (comment connaître l'étendue du territoire qu'il couvre ?).* » *Op.cit.*, p.174.

⁵⁴⁷ Jean-Baptiste Thoret, « *Gravité des flux* », article cité. L'auteur ajoute que cette « *proximité [est] trompeuse puisque la solitude des êtres (totale dans Miami Vice) s'amplifie à mesure que se développent les échanges virtuels* ».

un écran de contrôle, il scrute une fenêtre ouverte sur une autre temporalité, une carte du temps à travers laquelle il peut positionner librement son regard. Lors d'une poursuite en voiture où le chasseur et sa proie évoluent dans deux temporalités distinctes, la géographie physique du réseau (les routes empruntées par les véhicules) se double d'une structure immatérielle que le cinéma d'action contemporain n'avait jusqu'alors jamais utilisé : l'enchâssement des strates temporelles. Cette séquence donne à voir les deux facettes du réseau : le réseau physique des routes qu'emprunte la voiture et celui des communications immatérielles (ici le temps, mais aussi les ondes radio grâce auxquelles le personnage reste en communication avec ses collègues).

Une autre représentation particulière du réseau se trouve dans **Avatar** où le réseau de l'information n'est pas une structure technologique abstraite mais a une réalité organique, se confond avec les forces de la nature. Lorsque Grace Augustine explique que « *les Na'vis peuvent télécharger des informations sur des sites comme celui-ci* », le dialogue joue sur le double sens moderne du mot « site » : il ne s'agit pas d'un site Internet (ce que peut faire croire l'emploi de l'expression « télécharger ») mais bien d'un site physique, au sens premier et géographique du terme. On l'a vu, la représentation matérielle des carrefours de l'information a dans **Matrix** valeur de métaphore : dans **Avatar**, Cameron parvient à redonner aux enjeux abstraits qui sont ceux du cinéma des années deux mille (l'information et la communication à distance) une dimension matérielle. Dans **Matrix** (comme dans de nombreux films ayant trait aux univers virtuels), les personnages se connectent au réseau informatique par le biais d'un câble relié à leur nuque : la même image se retrouve dans **Avatar** mais ce sont cette fois-ci des racines qui relient les N'avis et les humains à la planète et sa divinité Eywa⁵⁴⁸. Ce qui est virtuel sur Terre (Internet) est donc organique sur Pandora

⁵⁴⁸ La science-fiction *cyberpunk* postule l'interconnexion du cerveau humain et la machine informatique, liés par la structure du réseau. **Avatar** en donne un équivalent organique en montrant les personnages se connecter au réseau de la nature.

« *Le cyberspace livre l'image d'un réseau universel connectant tous les cerveaux individuels branchés à l'échelle planétaire et constituant, selon ses rétiologues, une sorte de « cerveau planétaire », comme le nomme Joël de Rosnay, producteur d'une « intelligence collective », selon la formule de Pierre Lévy.* » (Pierre Musso, *op.cit.*, p.329) « *Le syllogisme fondateur de la techno-utopie cyberspaciale se réduit à affirmer que : 1/ le cerveau fonctionne comme un ordinateur et réciproquement, l'ordinateur fonctionne (et « pense ») comme un cerveau. Tous deux relèvent d'une théorie unitaire ayant pour objet la connexion d'éléments en réseau : le cerveau est un réseau de neurones, et l'ordinateur est composé de puces mises en réseau ; 2 / avec internet, se développe un réseau de réseaux mondial par connexion des ordinateurs qui en sont les composants ; 3/ par conséquent, il est possible de connecter les cerveaux humains et les ordinateurs entre eux, grâce à des hyper-réseaux reliés à l'échelle planétaire.* » (Idem, p.330-331).

Dans **Avatar** comme dans la pensée *cyberpunk*, la connexion aboutit à une expérience mystique de communion entre les différents individus réunis sur le réseau. Selon John Perry Barlow, militant de l'Internet libre, « *L'idée de connecter chaque esprit aux autres, à travers un réseau large bande interactif, est l'une de celles qui, pour un hippie mystique comme moi, ont des implications théologiques très claires.* » (cité par Pierre Musso, *op.cit.*, p.332).

(les Na'vis partagent leur pensée avec les arbres), alors même que la majorité des images du film ont été créées en animation. Ce renversement révèle la puissante logique qui soutient **Avatar** : si ce que nous avons l'habitude de considérer comme virtuel est organique, alors les Na'vis en images de synthèse doivent bien être des corps matériels.

En intégrant à ses fictions l'élargissement des villes, la transformation des moyens de transport et de communication, leur multiplication et leur accélération, le cinéma n'a cessé, des films de Fritz Lang aux *thrillers* des années soixante-dix, de rendre compte des évolutions du réseau. Il rend compte du passage des premiers stades du réseau (la juxtaposition de plusieurs réseaux locaux) à son stade actuel, un réseau global et largement dématérialisé qui prend en charge aussi bien les transactions financières et les communications téléphoniques que la surveillance de ces informations. Reconstitution précise du travail de la police dans les années soixante-dix, **Zodiac** de David Fincher nous montre justement les difficultés rencontrées par des enquêteurs qui ne peuvent compter que sur leur mémoire, d'encombrantes archives papier, un téléphone et un télex pour mener leurs investigations, à la façon des journalistes des **Hommes du président**. Le tueur qu'ils recherchent passe au travers du maillage durant des années, avant que les enquêteurs ne parviennent à recouper les informations en leur possession : c'est le règne de la lenteur, un travail de fourmi étendu sur des années et qui ne porte que rarement ses fruits. Deux décennies plus tard, nous sommes passés de la lenteur des communications à l'immédiateté des informations (*via* Internet, les téléphones portables et autres P.D.A.), de l'immobilité des enquêteurs bloqués derrière leur bureau à la mobilité constante d'agents reliés aux réseaux de l'information (Jack Bauer dans **24 Heures chrono** ou les policiers infiltrés de **Miami Vice** traversant la ville pendus à leur téléphone). Les films d'action ne sont pas les seuls à baser leurs fictions sur cette évolution du mouvement de l'information et de la nature des images. Ils s'inscrivent dans un mouvement d'ensemble du cinéma américain recouvrant également certaines expérimentations pseudo-documentaires (**Redacted** [Brian De Palma, 2007], **Cloverfield**) et des *thrillers* tactiques et technologiques comme **Les Infiltrés** de Martin Scorsese (2007) ou **Mensonges d'état** de Ridley Scott.

Le réseau s'est étendu au point de se confondre avec le monde entier (le générique de **La Vengeance dans la peau**, les multiples ramifications de Skynet à la fin de **Terminator 3**), en intègre désormais les régions les plus reculées et défavorisées (**Rollerball** juxtapose modernité technologique et images de pauvreté ouvrière, **Miami Vice** montre la progression d'une clé USB de mains en mains à travers un bidonville). Elargi, le réseau s'est aussi

paradoxalement miniaturisé puisqu'il « tient » désormais tout entier dans un simple téléphone portable (celui de Jack Bauer, Jason Bourne ou de James Bond depuis **Casino Royale**) ou une cabine téléphonique (**Phone Game** de Michael Schumacher qui alterne gros plans du personnage principal coincé au coin d'une rue et visions de la Terre à échelle cosmique, entourée de satellites).



Figure 590 - Phone Game



Figure 591 - 24 Heures chrono



Figure 592 - Miami Vice

« Aux systèmes d'armes visibles traditionnelles, canon, mitrailleuse, s'ajoute maintenant l'enchevêtrement des systèmes d'armes invisibles d'une guerre électronique dont les réseaux couvrent un continent »⁵⁴⁹, ce qui a pour conséquence que « le face à face des adversaires [doit] céder la place à l'interface, une interface instantanée où la notion de temps réel [va] finalement supplanter les distances, la configuration territoriale des combats »⁵⁵⁰. Le terme « interface » témoigne de l'abstraction des enjeux et de la réduction de l'affrontement physique au profit d'une lutte intellectuelle à distance. Jason Bourne connaît à peine le visage de ses poursuivants (il observe Pamela Landy à sa fenêtre à la fin de **La Mort dans la peau**) et James Bond combat dans **Quantum of Solace** une organisation politique et financière plutôt que des super-méchants à la caractérisation très marquée comme Blofeld dans **On ne vit que deux fois** (Lewis Gilbert, 1967) ou **Au service secret de Sa Majesté**. Pour rendre compte de cette interface, le montage alterné prend toute son importance puisqu'il permet de faire interagir des actions se déroulant en même temps mais dans des espaces différents : lorsque Jason Bourne est à Berlin ou à Londres, ses adversaires sont à New York et, déjà, dans **Piège de cristal**, John McClane et Hans Gruber progressaient en parallèle dans l'immeuble et ne se rencontraient que tardivement. Dans **Déjà vu**, le postulat est inverse (un même espace et des temporalités différentes) mais la figure du montage parallèle (qui remplace le montage alterné) reste le moteur du récit. La coexistence des images devient littérale puisque, lors de la poursuite automobile, Denzel Washington regarde à l'ocilleton d'un appareil qui lui donne la vision du passé : un œil voit le présent, l'autre le passé, les deux

⁵⁴⁹ Paul Virilio, **Guerre et cinéma I: Logistique de la perception**, Paris, Éditions Cahiers du cinéma, 1984. Nouvelle édition relue et commentée, 1991, p.133.

⁵⁵⁰ *Idem*, p.126.

images sont superposées par un *split screen* diégétisé qui permet finalement la création d'un face à face impossible entre le tueur et le policier à quatre jours d'intervalle l'un de l'autre. Puisque désormais tout communique, le ou les espaces dans lesquels évoluent les protagonistes ont finalement moins d'importance que l'instant où se déroule l'action, la temporalité dans laquelle elle s'inscrit (pseudo-temps réel dans la série **24 Heures chrono** dont la dramaturgie n'est rendue possible que par le réseau global, durée contractée sur quelques heures dans les **Die Hard**, sur quelques jours dans **Ennemi d'État** ou les **Jason Bourne**). Dans la précipitation du temps réel, les informations qui transitent par le réseau sont reçues en bloc, en un flux ininterrompu d'images. L'expansion et l'intensification du réseau correspondent à une augmentation exponentielle du nombre d'informations reçues et de leur vitesse de transmission. Cette accélération se traduit dans le film par une augmentation du nombre des images et donc par une réduction de leur temps de présence à l'écran. La durée du film n'a pas ou peu changé, mais il y a plus à montrer : il faut donc que tout aille plus vite afin d'accroître les perceptions du spectateur et les faire coïncider avec celles du personnage au cœur du réseau. Les corps et les informations accélèrent, suivies par le rythme des images qui deviennent un flux de signes abstraits sollicitant moins la rationalité du spectateur que sa vivacité intuitive. Face à la multiplication des informations, le héros ne doit plus seulement compter sur sa puissance physique mais aussi sur une hyperactivité intellectuelle : sa maîtrise du concret se double désormais d'une maîtrise de l'abstrait, d'un ensemble de données stratégiques.



Figure 593 - Piège de cristal



Figure 594 - 58 Minutes pour vivre

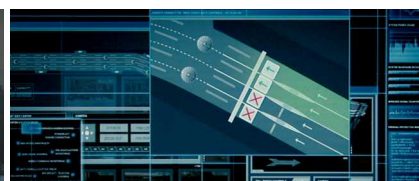


Figure 595 - Die Hard 4

L'expansion progressive du réseau dans le film d'action contemporain et sa dématérialisation à l'horizon des années deux mille sont particulièrement visibles dans les quatre épisodes de la série des **Die Hard** où, de film en film – suivant un principe de surenchère propre à ce type de suites – John McClane doit regagner le contrôle d'un espace à l'étendue grandissante : un immeuble, puis un aéroport, la ville de New York, enfin Washington et sa région dans **Die Hard 4**. Dans ce dernier film, la menace est désormais double : le héros affronte toujours physiquement les hommes de main de son ennemi et est confronté à un espace géométrique contraignant (le tunnel routier aux sens de circulation

variables), mais la véritable force des terroristes réside dans leur maîtrise des outils informatiques, ce qui renforce encore leur capacité à contrôler l'action à distance, point commun de tous les méchants de la série. Dans **Piège de cristal**, les hommes de Gruber bloquent les ascenseurs à partir d'un terminal informatique et, dans **58 minutes pour vivre**, ce sont les commandes de la tour de contrôle qui sont détournées par le colonel Stuart, ce qui n'empêche pas ce dernier d'affronter McClane en combat singulier, alors que l'informaticien Thomas Gabriel (Timothy Olyphant) se montrera un bien piètre adversaire dans **Die Hard 4**. Gabriel est un méchant défini uniquement par sa maîtrise technologique du réseau, là où les personnages des films précédents affirmaient également leur contrôle physique : pour provoquer des accidents de la route, il n'a besoin que d'appuyer sur un bouton de son ordinateur et changer la configuration de la circulation dans le tunnel. Le réseau virtuel de contrôle des infrastructures et de l'information (Gabriel pirate le réseau télévisé pour diffuser des images truquées de la destruction de la Maison Blanche) ne remplace pas le réseau physique, il le redouble, l'interaction des différents états du réseau ouvrant sur de nouveaux possibles narratifs et visuels, de nouvelles variations sur les schémas connus de poursuite ou d'invasion.



Figure 596 - Les Guerriers de la nuit

Figure 597 - Piège de cristal

Figure 598 - Terminator 2

Le réseau a différentes amplitudes et trouve aussi à s'incarner en un unique lieu clos : c'est le principe de **Piège de cristal**, de sa suite **58 minutes pour vivre** et de leurs dérivés maritimes (le navire de **Piège en haute mer**), sportifs (la patinoire de **Mort subite**), aériens (les avions d'**Ultime décision** et **Air Force One**), carcéraux (Alcatraz dans **Rock**), mais aussi de leur précédent spatial (**Outland** de Peter Hyams [1981] transposition futuriste du **Train sifflera trois fois**⁵⁵¹ où le héros doit défaire les assassins lancés à ses trousses à l'intérieur d'une station spatiale). Ce type de lieu clos, soumis à une structure architecturale fonctionnelle est le modèle de l'organisation de l'espace géométrique du film d'action

⁵⁵¹ Si la claustration du cinéma d'action contemporain, circonscrit par le quadrillage du réseau, semble s'opposer aux horizons du western, notons que les espaces restreints ne sont pas complètement absents de celui-ci. Pensé par Howard Hawks comme une réponse au film de Zinnemann, **Rio Bravo** montre par exemple John Wayne arpenter les rues géométriques de sa ville avant d'organiser un rétrécissement de l'espace lors du siège de la prison.

contemporain, réactivé à chaque film. On l'a vu, le traitement du décor dans le film d'action se fait par abstraction : l'individualité de chaque lieu est réduite au profit d'une structure géométrique globale qui favorise la relative standardisation des séquences d'action dans leur gestion de l'espace. Le cinéma d'action contemporain est aux espaces réalistes qu'il s'approprie ce que les cultures hors sol sont à l'agriculture : une élimination des contraintes extérieures propres à chaque terroir⁵⁵² au profit d'une uniformisation fonctionnelle permettant un meilleur contrôle. Chacun des décors du film d'action est différent par sa fonction, sa valeur sociale, les activités et les personnes qu'il abrite, mais tous correspondent pourtant au même paradigme spatial. Tous s'organisent en réseau dans une succession labyrinthique de couloirs se coupant à angles droits dans des étages superposés : c'est le modèle, séminal, du *gunfight* dans les couloirs de l'hôtel dans **Guet-apens** de Sam Peckinpah. Cette configuration spatiale est sous-jacente aux divers lieux et non-lieux des films d'action et crée une évidente relation synchronique entre, par exemple, les couloirs du film de Peckinpah, ceux de l'Étoile de la Mort dans **La Guerre des étoiles**, du commissariat de **Terminator** ou du studio de télévision pris d'assaut dans **Invasion Los Angeles**, ceux de la tour d'affaires de **Piège de cristal**, de la station de forage sous-marine d'**Abyss** ou de l'hôpital psychiatrique dont s'évade Sarah Connor dans **Terminator 2**, mais aussi, toujours chez James Cameron, les coursives inondées dans lesquelles fuient Jack et Rose dans **Titanic**⁵⁵³.



Figure 599 - Guet-Apens



Figure 600 - La Guerre des étoiles



Figure 601 - Invasion Los Angeles

Les allées géométriques sont reliées et mises en perspective par un usage récurrent de l'ascenseur, qui crée un mouvement transversal et vertical dans les niveaux horizontaux superposés. Les espaces clos et contraignants sont explorés par le film d'action qui en révèle

⁵⁵² Le Corbusier propose lui de remettre en cause la notion de foyer fixe pour en « arriver à la maison-outil [...] qui se revend ou se reloue. La conception « mon toit » disparaît (régionalisme, etc.), car le travail se déplace (l'embauche), et il serait logique de pouvoir suivre avec armes et bagages. Armes et bagages, c'est énoncer le problème du mobilier, le problème du « type ». Maison-type, meubles-types. » *Op.cit.*, p.219.

⁵⁵³ Lorsque la caméra s'enfonce dans ces couloirs, elle dessine des trajectoires abstraites dans un espace en perspective, construit sur un modèle géométrique (voir seconde partie C/ 3). L'utilisation récurrente de la perspective dans les films d'action contemporains est à la fois une représentation du réseau et correspond à l'abstraction géométrique de la représentation : l'image met à nu sa construction, se réduit à un ensemble de lignes dynamiques. La perspective est une création mathématique, une « construction géométrique de l'espace pictural. » (Daniel Arasse, **L'annonciation italienne. Une histoire de perspective**, Paris, Hazan, 1999, p.159).

la structure complexe et les nombreuses possibilités narratives et spectaculaires découlant de cette organisation en réseau. Dans **Piège de cristal**, chacun des déplacements de John McClane au travers de l'immeuble nous révèle une nouvelle voie, un nouveau tronçon du réseau qui ne se limite pas à ce que l'on découvre dans un premier temps de la tour Nakatomi (un espace vertical subdivisé en étages horizontaux). De semblables découvertes sont faites dans tous les films d'action : l'image donnée du monde ne se limite jamais à sa surface (bien que la stylisation esthétique des images tende vers cette forme d'artificialité) mais révèle au contraire les multiples interstices et canaux inattendus dans lesquels le héros va devoir s'engouffrer, comme dans les passages secrets des romans d'aventure.

Dans **Rock**, les héros sont chargés d'infiltrer la prison d'Alcatraz pour y déloger des militaires rebelles et, à nouveau, un espace en apparence bien connu (la prison a fait l'objet de plusieurs films comme **Le Prisonnier d'Alcatraz** [John Frankenheimer, 1962] ou **L'Évadé d'Alcatraz** [Don Siegel, 1979] et, depuis sa fermeture, elle est un site touristique très fréquenté) va révéler de nombreux recoins insoupçonnés. Comme l'annonce Mason (Sean Connery) aux *Marines* avec lesquels il va faire équipe : « *si on connaît le réseau, il peut vous mener partout* » et Alcatraz s'avère être composée d'une double structure en réseau. Il y a le réseau apparent (la succession des cellules sur plusieurs étages, contrôlée par les rebelles du général Hummel) mais aussi un réseau caché, celui des souterrains en partie immergés qui avaient autrefois permis à Mason de s'évader. L'espace connu et restreint de la prison révèle donc ses nombreux doubles-fonds, jusqu'à un improbable réseau ferré souterrain.



Figure 602 - Aliens

Dans les films d'action, les espaces (un bâtiment, une ville, un pays ou plus encore) ne sont jamais aussi clos qu'il n'y paraît. C'est par cette tension entre claustration et ouverture inédite que le film d'action contemporain trouve son originalité dans le traitement de décors pourtant reconnus par le spectateur comme appartenant aux genres du cinéma classique (la ville du film noir, la jungle du film de guerre...). « Au « *plus d'espace du western* », se substitue une autre proposition : « *De l'espace autrement* ». Aucune nouvelle surface n'est à

gagner, et l'espace de la ville ne se laisse pas non plus aisément modifier. Ce qui, dès lors, devient possible, c'est l'invention, à l'intérieur de ces espaces finis, de nouveaux trajets, de traversées inédites, de découpages transversaux. »⁵⁵⁴. Le réseau est garant de la clôture de l'espace, mais la densité et la complexité du maillage offrent en même temps nombre de possibilités de progressions parallèles par lesquelles le héros de film d'action impose sa marque sur le décor. Le héros d'action s'échappe des sentiers battus, s'infiltré dans des conduits d'aération (**Die Hard**), entre les maisons (**Point Break**) ou passe d'un immeuble à l'autre en sautant par la fenêtre et en coupant à travers les appartements (dans **La Vengeance dans la peau**, Jason Bourne trace ainsi une ligne droite dans le labyrinthe foisonnant de la casbah de Tanger).



Figure 603 - Point Break



Figure 604 - La Vengeance dans la peau

Dans le cadre d'un usage intensif de l'espace (dans un double épuisement, physique et conceptuel), il s'agit, on l'a vu, d'inventer des trajectoires et des liaisons inédites dans un espace sous contrôle : la scène d'action se rapproche alors d'un problème géométrique, d'un jeu logique qui révèle la dimension conceptuelle du genre. Dans **Une journée en enfer**, John McClane et son compagnon Zeus Carver sont les pions du jeu de piste sadique conçu par Simon Gruber qui les oblige à courir à travers New York pour y désamorcer des bombes. Le film développe une narration à la fois conceptuelle et ludique qui est en propre celle du film d'action qui fait de la destruction et de la violence un spectacle (les attentats que perpète Simon), non pas en les justifiant mais en les adaptant à un principe d'invention fictionnelle. Dans un premier temps McClane est donc soumis à une organisation préétablie de l'espace issue du cerveau de Simon et faisant partie intégrante de son plan criminel (dimension intellectuelle). Celui-ci se déroule sur le principe du jeu « Simon Says », équivalent anglais du « Jacques à dit » (dimension ludique). Le jeu de Simon pose le problème de l'articulation d'un espace étendu (il s'agit de relier des points éloignés de la ville) et d'une temporalité restreinte (les héros se voient imposer des délais extrêmement courts)⁵⁵⁵ : la réponse se trouve dans le réseau ou plus précisément dans l'exploitation de ses possibilités spatiales. Pressé par le

⁵⁵⁴ Jean-Baptiste Thoret, **26 secondes, L'Amérique éclaboussée**, op. cit., p171.

⁵⁵⁵ Comme le note Zeus : « 90 rues en 30 minutes ? Avec le trafic qu'il y a à New York ? Il faudrait une heure,

temps, McClane ne se plie pas à l'organisation ordonnée du réseau : il la détourne pour parvenir à ses fins en inventant de nouvelles trajectoires au travers de la ville. Tous les moyens de locomotion et les voies de communication sont utilisés (métro, tunnel, pont, voiture, vélo, bateau, camion) mais le film repose surtout sur l'ouverture de nouvelles voies dans le réseau. McClane propage le mouvement de l'action spectaculaire dans toute la ville, remet en cause la séparation de la ville en espaces autonomes (il conduit sa voiture au milieu des piétons de Central Park, lieu à l'écart de la route et interdit à la circulation) et l'organisation des transports (plutôt que de prendre le métro lors de son arrêt à une station, il saute depuis la rue sur le train en marche). Si le réseau apparaît comme une prison (il est la traduction visuelle du contrôle de Simon), McClane est le vecteur du décroisement, celui qui propose des solutions radicales, anarchiques et spectaculaires aux limites spatio-temporelles de l'action. Le personnage invente des chemins de traverse (littéralement lorsqu'il coupe au travers de Central Park) aux grandes artères qui structurent la ville, pousse les moyens de déplacement dans leurs derniers retranchements. Il ne s'agit pas d'une démarche de surenchère, d'une démonstration de force gratuite, puisque les déplacements de McClane sont productifs et nous invitent à voir la ville sous un nouveau jour : on découvre ainsi qu'il existe sous Wall Street une réserve d'argent qui fait passer celle de Fort Knox pour une attraction à touristes. La démarche est intensive. Il s'agit d'exploiter au mieux les possibilités offertes par les décors dont certains sont d'ailleurs parcourus plusieurs fois : McClane descend les marches d'une station de métro et, quelques secondes plus tard (il a manqué le départ de rame), les remonte en sens inverse. Le centre de Manhattan (qui est également le cœur de l'intrigue) est montré à plusieurs reprises, toujours sous des angles différents (la station de métro Wall Street, les alentours envahis par les pompiers, les bureaux de la banque, le sous-sol de la Réserve Fédérale d'or). Cette démarche d'exploration intensive de l'espace vient du cinéma des années soixante-dix : **Une journée en enfer** reprend à **L'Inspecteur Harry** l'idée de faire courir son personnage d'une cabine téléphonique à une autre, proposant une cartographie de la ville organisée autour de ce moyen de communication. Il s'agit également du développement à l'échelle d'une ville de la façon dont McClane reliait les étages de l'immeuble de **Piège de cristal**. **Une journée en enfer** révèle et exacerbe l'organisation de New York en réseau, ou plutôt en une pluralité de réseaux puisque c'est la multiplication des espaces communiquant qui permet la réussite du plan de Simon : la

Réserve d'or Fédérale se trouve à côté d'une ligne de métro qui elle-même n'est pas loin de l'aqueduc qui approvisionne Manhattan en eau et permettra aux criminels de s'échapper.

La ville est multiple et stratifiée, et les réseaux physiques (réseau routier, souterrain et pont aérien) sont doublés du réseau immatériel des télécommunications : Simon Gruber communique avec McClane par cabines téléphoniques interposées (son frère le faisait par radio dans le premier film). Simon possède un téléphone sans fil qui lui permet de superviser les différentes phases de son cambriolage tout en restant mobile, alors que McClane est soumis à la tyrannie d'un téléphone fixe et public (les cabines téléphoniques sont parfois occupées). Ses déplacements doivent suivre un ordre précis alors que ceux de Simon sont libres. En ne communiquant que par téléphone, Simon reste mystérieux dans sa position (il est parfois caché tout à côté de McClane, parfois au contraire à une très grande distance de lui)⁵⁵⁶, ainsi que sur son identité et ses intentions. Il est plus facile de mentir lorsque l'on n'est pas face à sa dupe : au téléphone, Simon masque sa voix, fait semblant de bégayer pour qu'un psychiatre le catalogue comme une personnalité instable. Le réseau immatériel des télécommunications s'apparente, tout autant que le réseau spatial, à un outil de manipulation. En présentant les cabines téléphoniques comme autant de jalons de la course de McClane à travers la ville, le film orchestre la transition du réseau physique au réseau immatériel des télécommunications qui ne va cesser de se développer dans le cinéma d'action à la fin des années quatre-vingt-dix, suite à l'apparition de l'informatique et de la téléphonie mobile. En poussant plus loin qu'il ne l'avait jamais été le réseau matériel de l'espace urbain (rues, voies de métro, sous-sols, pont, aqueduc...), **Une journée en enfer** ne pouvait qu'ouvrir une voie nouvelle, celle du réseau abstrait et virtuel qui enserrera quelques années plus tard les protagonistes d'**Ennemi d'État**, **Matrix** ou **La Mort dans la peau**, nouvelle sphère à conquérir pour le spectaculaire.



Figure 605 - Une journée en enfer



Figure 606 - Matrix

⁵⁵⁶ Dans le réseau, la communication est instantanée à tous les coins du globe et les distance n'ont plus d'importance, ce qui crée des leurres spatiaux. Dans **La Vengeance dans la peau**, Jason Bourne téléphone à Pamela Landy et celle-ci est stupéfaite lorsqu'elle comprend qu'il passe son appel depuis un immeuble non loin de son bureau, alors qu'elle était persuadée qu'il avait fuit à l'étranger. Quelques scènes plus loin, Bourne est en ligne avec Noah Vosen qui le traque dans les rues de New York et qui comprend trop tard que sa proie est en fait cachée dans son propre bureau.

Ces analyses du réseau se placent dans l'optique de l'évolution du rapport à l'espace de la société américaine (et de son cinéma), selon les deux paradigmes du western et du film noir, dans la filiation desquels s'inscrit le film d'action contemporain. Le western est le cadre d'un élargissement constant de l'espace, en accord avec le mouvement civilisateur d'une nation prenant peu à peu la mesure et le contrôle de son territoire. Le décor du film noir est celui de la ville moderne, un espace connu de bout en bout et contrôlé par les forces souterraines du gangstérisme et de la corruption. A l'inverse de celui du western, au « grand ciel » (**The Big Sky** titre original de **La Captive aux yeux clairs**, Howard Hawks, 1952) ouvert sur autant de perspectives d'avenir, l'horizon urbain du film noir est bouché, tant d'un point de vue architectural (privée de la transcendance du plan d'ensemble, la caméra est placée au niveau de la rue, au pied d'immeubles qui cachent le ciel et n'ouvrent que sur des paradis aussi artificiels que le panneau publicitaire que contemple Tony Camonte dans **Scarface** d'Howard Hawks) que moral (les personnages sont prisonniers d'une violence criminelle entropique). Le western représente la fondation de la culture américaine au travers d'un espace ouvert et le film noir illustre au contraire les limites du rêve américain dans le cadre clos de la ville. Le film d'action contemporain, en phase avec les formes architecturales et les modes de vie de sa période de production, élit bien sûr la ville comme son cadre privilégié, mais c'est pour mieux la traiter dans l'optique de conquête héroïque qui est celle du western : dans un espace contraignant car quadrillé et passé sous le contrôle de l'ennemi, le héros progresse en imposant sa marque. Si le western s'inscrit dans une logique de fondation communautaire, le film d'action propose à l'inverse des images de destruction et des valeurs souvent individuelles.

La conceptualisation du décor n'est pas limitée à un espace urbain déjà largement géométrique. Le film d'action ouvre l'espace clos de la ville aux trajectoires libres et multiples des héros de western mais il applique au contraire la forme fermée du quadrillage aux espaces naturels. Dans **Predator**, l'extraterrestre se déplace sur la cime des arbres de la jungle sans se soucier de l'enchevêtrement de végétation auquel sont confrontés les hommes de Dutch au sol : la créature applique à la jungle une vision d'ensemble faite de formes colorées et de lignes géométriques, abstraites de la réalité physique à laquelle sont confrontés les autres personnages. Dutch vainc justement la bête en l'attirant hors des limites du réseau, dans un bournier primitif où elle perd ses repères et doit abandonner sa technologie. Dans **Sans retour**, l'espace sauvage des bayous de Louisiane est quadrillé par les Cajuns, présences fantomatiques qui harcèlent les militaires et se confondent avec la forêt. Lorsque John Woo, cinéaste habitué aux méandres urbains de Hong Kong se retrouve à filmer le désert américain

dans **Broken Arrow**, l'iconographie monumentale des paysages du western le dispute à une conceptualisation et une limitation de l'espace renvoyant plutôt aux films antérieurs du réalisateur qui construit volontiers ses scènes d'action en huis clos. Le désert de **Broken Arrow** a l'apparence physique de l'espace ouvert du western mais est structuré de façon abstraite, comme la ville dans le film d'action contemporain : les personnages plongent dans une rivière ou se réfugient dans des canyons comme d'autres dans des conduits d'aération, John Travolta place un missile dans une mine souterraine comme le trafiquant d'**A Toute épreuve** cachait ses armes sous un hôpital, et l'immensité du désert est traversée de part en part par une ligne de chemin de fer autour de laquelle s'organise la poursuite finale. John Woo conçoit le désert comme un réseau, un ensemble de lignes de force dans lesquelles s'inscrivent les trajectoires des personnages. Dans **Waterworld**, Kevin Reynolds conçoit moins ses scènes d'action en fonction de l'immensité maritime lisse et uniformément bleue, qu'en utilisant les nombreux recoins des navires (le catamaran du Mariner, le supertanker des Smokers), espaces confinés propices à mettre en valeur le corps du héros qui réagit à leurs contraintes. Il est impossible d'épuiser l'espace maritime, alors que l'intérieur des navires ou de la cité marchande offre un espace clos et fini, à la structure complexe (multiplications des recoins et des points de contact entre les différents niveaux) qui renvoie aux configurations récurrentes du film d'action urbain plutôt qu'aux grands espaces du film d'aventure. Le décor de **Pluie d'enfer** est celui d'une petite ville recouverte par les flots mais plusieurs des séquences d'action sont situées dans des lieux clos, certes inondés mais toujours organisés en réseau, à l'image de la poursuite en jet-ski dans les couloirs du lycée qui se croisent à angle droit.



Figure 607 - Broken Arrow



Figure 608 - Pluie d'enfer



Figure 609 - Cliffhanger

Les montagnes de **Cliffhanger** sont elles aussi soumises à une conceptualisation graphique qui a pour finalité de faire ressortir leur structure géométrique. Les valises remplies d'argent que cherchent les méchants du film ont été perdues dans un massif montagneux dont l'ampleur rend les recherches difficiles. Pour retrouver leur butin, les pirates de l'air utilisent un scanner repérant les balises placées sur chacune des valises, dont le signal se traduit visuellement par un point clignotant sur une carte de la région, les pics rocheux étant figurés

en « fil de fer ». La schématisation géométrique en relief montre bien la volonté des pirates d'organiser en réseau leur environnement sauvage. La nature est soumise à leur technologie qui en donne une représentation stylisée par le biais de formes géométriques colorées. Gabe Walker contrarie les plans des criminels en laissant la nature reprendre ses droits, ce qui met en crise le contrôle du réseau : lorsqu'il récupère une valise, Gabe en accroche la balise au cou d'un lapin dont les déplacements désordonnés confondent les voleurs, excédant leur appréhension de l'espace fondée sur des principes géométriques.

La représentation de la montagne comme réseau dans **Cliffhanger** traduit la supériorité technologique du méchant et donne naissance à des images stylisées, comme le regard technologique, organisateur et déshumanisant, du Terminator ou du Prédator. La logique du réseau est associée à des représentations visuelles à la limite de l'abstraction, révélant les structures géométriques sous-jacentes à la représentation du réel à l'œuvre dans le cinéma d'action contemporain.

Dans le dernier acte de **The Dark Knight**, Batman met en œuvre son contrôle technologique du réseau pour mettre fin à la vague de terreur arbitraire lancée par le Joker (notons que le film de Christopher Nolan renverse le schéma traditionnel du film d'action en associant le héros à un principe d'organisation, au rigorisme et à la technologie, alors que le méchant revendique une liberté totale mais mortellement dangereuse). Pour trouver la cachette de son adversaire, le justicier masqué utilise un programme informatique qui recrée une image en trois dimensions de la ville à partir des échos enregistrés par les téléphones mobiles de chaque habitant de Gotham City, transformés en sonars miniatures. Le film prend en compte les évolutions technologiques et sociétales (le héros évolue dans un monde où la très grande majorité de la population a un téléphone mobile, où tout communique sous la forme d'ondes dématérialisées) et les présentent comme la source d'un système de contrôle centralisé. A son insu, la population est inscrite dans le réseau dont elle dessine les contours, permettant à Batman de connaître la position relative de chaque habitant et leurs déplacements. En recoupant les informations, il peut aussi déduire l'emplacement de l'unique être à s'être extrait des divers réseaux (le Joker semble ne pas avoir d'identité, ses origines et ses motivations restent mystérieuses, on ne trouve aucune trace de lui ni de ses empreintes dans les divers fichiers de la police). Du point de vue de Batman, qui reçoit ces informations dans son masque, la ville n'existe plus comme espace physique mais comme une cartographie virtuelle aux contours mouvants, un réseau en constante reconfiguration et à la représentation

quasi-abstraite : la réalité est perçue comme un ensemble de points lumineux dont la juxtaposition reconstitue une image figurative.



Figure 610 - The Dark Knight

Le réseau représenté dans les films d'action contemporains a bien une base matérielle, en ce qu'il est déduit de l'organisation quadrillée de la ville moderne et des voies de communication ; mais il est aussi un principe de figuration abstraite qui, dans l'esthétique stylisée du genre, soumet la représentation de la réalité à une structure géométrique existant *a priori* (c'est le cas des génériques graphiques étudiés plus haut, de **La Mort aux trousses** à **La Vengeance dans la peau**). Dans cette optique, le film d'action apparaît comme une abstraction car le cadre de ses péripéties est justement un espace abstrait : un quadrillage conceptuel. Le caractère abstrait du film d'action n'est pas forcément immédiatement visible à l'image. Nous avons vu que les décors de **Broken Arrow** ou de **Predator** imposent aux personnages comme à la caméra un poids physique bien réel, mais leur analyse révèle néanmoins une structure conceptuelle qui repose sur l'abstraction progressive de cette matérialité au profit de la révélation des formes géométriques qui la sous-tendent.



611 - THX 1138

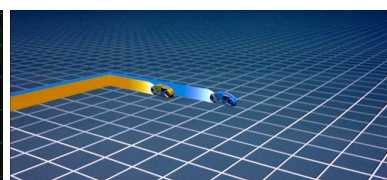
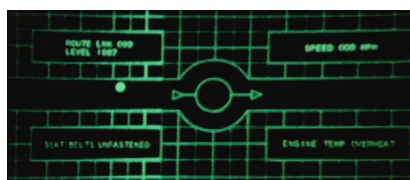


Figure 612 -Tron

Sous sa forme la plus épurée, la plus immédiatement abstraite, le réseau est visible dans **Tron**, film justement situé dans un monde informatique qui annonce la réalité virtuelle de **Matrix**. Les séquences d'action de **Tron** (courses de moto, combat de disques) sont inscrites dans un espace géométrique, réduit à des droites colorées qui s'entrecroisent et à des motifs circulaires. Ces formes ne renvoient à aucune réalité matérielle (si ce n'est la forme des composants d'un circuit informatique ou la représentation stylisée d'une ville vue depuis le ciel, avec ses avenues éclairées de néons multicolores). Il s'agit d'une création graphique *ex nihilo* dans laquelle s'inscrivent les scènes d'action : lors des poursuites en moto, chaque

véhicule suit les lignes du quadrillage et laisse derrière lui sa propre trajectoire colorée qui complexifie la forme du réseau dont la saturation finit par étouffer et détruire les coureurs (si une moto heurte une des parois de ce labyrinthe en constante expansion, elle explose). Les configurations visuelles de **Tron** témoignent de l'influence du cinéma de George Lucas sur les divertissements des années quatre-vingt, *a fortiori* dans le cas de cette fable de science-fiction aux nombreux effets technologiques. Dès **THX 1138**, Lucas organise un espace stylisé, ensemble de couloirs immaculés qui se croisent pour dessiner le réseau souterrain dont le héros cherche à s'échapper dans les dernières séquences du film. Lucas duplique visiblement cette structure dans **La Guerre des étoiles** pour créer l'intérieur de l'Étoile de la Mort dont les différents niveaux communiquent grâce à des ascenseurs mais aussi – de façon plus inattendue et transversale – par le système d'évacuation des ordures dans lequel plongent Luke, Solo et Leia⁵⁵⁷. La progression des héros dans l'Étoile de la Mort, puis la façon dont le chasseur piloté par Luke s'infiltré dans un espace réduit (il s'agit du seul point faible de l'imposante station spatiale qui ne peut donc être détruite que par plus faible et plus petit qu'elle) témoigne d'une conception de l'espace semblable, par exemple, à celle d'un John McTiernan dans **Piège de cristal**. Pour progresser en terrain ennemi McClane doit lui aussi emprunter des voies détournées exigües et salissantes. Même s'il ne faut pas forcément y voir une influence directe (ce type de structure réticulaire dépasse le cinéma du seul Lucas et nous avons vu qu'elles étaient surtout inspirées par les évolutions de l'architecture urbaine), on constate que du décor futuriste à l'espace urbain, c'est une fois encore la même structure sous-jacente qui organise les images et les déplacements des personnages.



613 - Ennemi d'Etat



Figure 614 - L'Attaque du métro 123

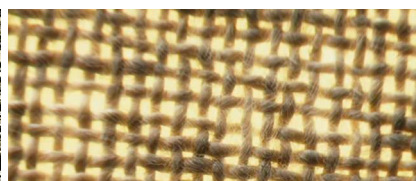


Figure 615 – Wanted

A la fin de **THX 1138**, le héros éponyme tente de fuir la cité souterraine et de s'extraire du réseau par une performance spectaculaire (il vole une voiture de police qu'il lance à toute allure sur une route interdite). Le morceau de bravoure de la séquence d'action révèle sa finalité : le héros éprouve sa liberté en faisant voler en éclat les contraintes spatiales

⁵⁵⁷ Voir notre texte **Star Wars : une abstraction figurative**, *op. cit.* Toujours chez George Lucas, la façon dont les jeunes protagonistes d'**American Graffiti** quadrillent en voiture les rues principales de leur petite ville est une autre figuration, plus quotidienne mais aussi aliénante, du réseau.

du réseau. Le contrôle qui pèse sur THX est rendu visible par les nombreux plans d'écrans qui donnent une vision schématique de sa trajectoire, figurée par une flèche clignotante (son vecteur) au milieu d'un quadrillage serré. Ce maillage rime avec les formes géométriques qui ont emprisonné le personnage tout au long du film et, au sein de la séquence, il est redoublé par la juxtaposition des écrans de contrôle de forme carrée qui reproduisent l'image de THX. A partir de la science-fiction, ce type de structures visuelles va envahir les variantes technologiques du film d'action contemporain : **Ennemi d'État**, **Rollerball** de John McTiernan, les **Jason Bourne**, **24 Heures chrono** (où les écrans gagnent en autonomie pour devenir la matrice d'une narration en *split screen*, autre variation sur la figure du réseau).

Les images de schémas et de plans sont récurrentes dans les films d'action contemporains. Elles en révèlent l'architecture conceptuelle ainsi que le goût de la technologie (lorsque ces plans sont produits par un ordinateur ou apparaissent sur un écran) : le gigantesque ordinateur de **The Dark Knight**, les scanners portatifs d'**Aliens** et de **Cliffhanger**, le sonar de **A la poursuite d'Octobre Rouge** ou les radars de **Top Gun**, le schéma indiquant la position des bombes dans l'entrepôt piégé à la fin de **L'expert**, les traceurs d'**Ennemi d'État** et des **Jason Bourne**, le plan du métro des **Guerriers de la nuit** ou de **L'Attaque du métro 123** (*remake* du film **Les Pirates du métro** de Joseph Sargent, 1974).



Figure 616 – **Invincible**

Walter Hill ouvre son **Invincible** sur deux types d'images qui explicitent la relation entre un décor précis et son organisation en réseau : d'une part des images de la prison au milieu du désert, de l'autre la représentation conceptuelle d'une carte d'état-major. Comme au début des **Guerriers de la nuit**, le réalisateur met en relation le lieu effectif avec sa transcription schématique, ce qui permet au spectateur de se repérer dans l'espace complexe de la prison (des flèches indiquent les cellules des personnages ou la position du réfectoire) mais renforce surtout le sentiment d'enfermement omniprésent dans le film. En se superposant aux images, la représentation graphique du réseau, sous la forme du plan géométrique de la prison, vient barrer le peu d'horizon qui restait encore aux prisonniers : l'image est saturée d'informations, le cadre centripète au point de devenir claustrophobique.

Les prisonniers sont soumis au réseau, obéissent à un ordre très strict. Ils sont réduits à un signe graphique sur le schéma de la prison, constamment filmés au travers de grilles qui soulignent leur enfermement : interrogé dans une émission de télévision, le boxeur Iceman apparaît doublement prisonnier, cadré à la fois derrière un grillage et son image enfermée à l'intérieur de plusieurs moniteurs superposés, le contrôle médiatique redoublant le contrôle judiciaire.



617 - L'Inspecteur Harry



Figure 618 - Terminator



Figure 619 - L'Arme fatale



Figure 620 – Robocop



Figure 621 - Double Team

Dans **Invincible**, la multiplication des styles visuels (passage de la couleur au noir et blanc, arrêt sur image, présence de mentions écrites et superposition des plans d'architecte) accentue l'absence de perspective des personnages qui sont enfermés dans le cadre et soumis au rythme de la mise en scène. La mise en image du réseau est souvent associée à des formes graphiques hétérogènes dont la juxtaposition diffracte le regard du spectateur au travers des différentes sources visuelles présentes dans un même plan. Le contrôle du réseau sur le monde est rendu visible par les nombreux instruments de surveillance (caméras, satellites, scanners...) qui sont utilisés par les ennemis du héros. L'écran de cinéma se décompose en plusieurs écrans de contrôle qui représentent chacun un point de vue sur la même action, révélant ainsi la présence d'un pouvoir panoptique et omnipotent. Chacun de ces points de vue technologiques possède sa propre esthétique, descendant en droite ligne des filtres utilisés pour représenter les visions des machines dans **Terminator**, **Robocop** ou **Predator**. Sur les moniteurs, les images sont souvent floues ou pixellisées, parfois incomplètes, en noir et blanc ou altérées par un filtre de couleur qui les fait tendre vers l'abstraction : le contrôle du réseau sur le réel se marque par sa capacité à modifier la forme et la matière de celui-ci, à y apposer ses propres couleurs et y superposer des motifs géométriques. Ces signes graphiques sont

aussi bien la mire d'une caméra de surveillance que le viseur d'un fusil : il s'agit dans les deux cas de porter un regard à distance sur les choses, une forme de contrôle mortifère. Si la vision technologique du Terminator peut être comparée au point de vue d'une caméra, alors être cadré par elle c'est être sur le point d'être tué par le robot. Dans **Rollerball** de McTiernan, Jonathan Cross devine qu'on va tenter de l'assassiner lorsqu'il voit les caméras se tourner vers lui⁵⁵⁸. Dès le pré-générique de **L'Inspecteur Harry**, on assiste à une association visuelle entre le quadrillage du viseur du tireur embusqué et l'architecture géométrique de la ville, tous deux associés à l'idée de contrôle et de déshumanisation. La finalité du réseau est de réduire les lieux à leur cartographie et les humains à un signe graphique, d'avoir sur la réalité un regard global et conceptuel, à l'image de la tension entre abstraction et figuration sur laquelle repose l'œuvre de certains peintres américains.

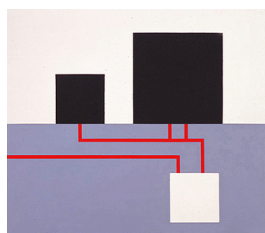


Figure 622 - Two Cells with Conduit & Underground Chamber (Peter Halley)

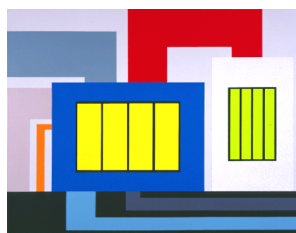


Figure 623 - Hard Drive (Peter Halley)



Figure 624 - Total Recall (Peter Halley)

Parallèlement à la multiplication des images abstraites dans les films d'action contemporains, les travaux du peintre Peter Halley (qui suit une approche ouvertement théorique et critique, inspirée des travaux de Guy Debord et Jean Baudrillard) se basent également sur le principe et les formes du réseau. Ses tableaux empruntent parfois leurs titres à des films : **Alphaville** (1987) et **Weekend** (1988), comme les films de Jean-Luc Godard réalisés respectivement en 1965 et 1967, **A Perfect World** (1993), daté de la même année que le film éponyme de Clint Eastwood (**Un monde parfait**), **Lost in Translation** (2003, comme le film de Sofia Coppola) mais surtout **Total Recall** (1990, la même année que le film de Paul Verhoeven) ou **The Terminator** (1990), deux toiles aux dimensions et aux motifs identiques mais de couleurs différentes. « Halley postul[e] un univers technologique de réseaux de communication dans lequel seul le modèle ou la façade (et non plus l'essence ou la vérité) a

⁵⁵⁸ L'ouvrage de Paul Virilio (*op.cit.*) repose largement sur cette association entre le point de vue de la caméra et le viseur de l'arme. Les guerres modernes sont selon l'auteur marquées par une importance stratégique grandissante des procédés de surveillance à distance, le « coup d'œil » l'emportant sur le « coup de feu » (introduction, p.II). Pour illustrer son analyse, Virilio rapporte ces propos d'un ancien sous-secrétaire d'État américain à la Défense, W.J. Perry : « Dès que vous pouvez voir la cible, vous pouvez espérer la détruire » (p.IV-V).

du sens, ou dans lequel, pour citer Baudrillard : « le seul résidu de réalité est une surface sans profondeur ». Depuis 1981, les propres peintures de Halley, tout en étant d'apparence abstraite, s'inspirent pour leur contenu de l'image d'une cellule ou d'un système de canalisations souterraines. Dans **Yellow Prison with Underground Conduit** (1985), par exemple, on peut trouver toute une gamme de références : cellule de prison, façade architecturale et réseau caché de canalisations, système interne d'un ordinateur... »⁵⁵⁹. L'artiste inscrit son travail dans un modèle géométrique récurrent qui schématise en une forme abstraite des enjeux techniques et humains (rationalisation de l'espace, enfermement et communication) ainsi que des espaces physiques renvoyant aux non-lieux (prison, quadrillage urbain). Le film d'action ne procède finalement pas autrement en inscrivant ses séquences spectaculaires dans une esthétique marquée par un strict contrôle géométrique.

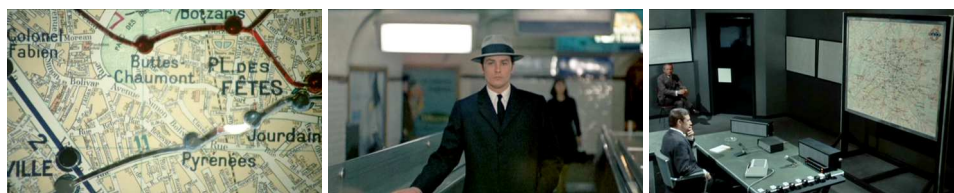


Figure 625 - Le Samouraï

Le cinéma d'action contemporain, s'il renouvelle l'esthétique du réseau en augmentant son extension et sa performance, n'en invente pas la figuration. Halley nomme un de ses tableaux **Alphaville** d'après le film de Godard car les deux œuvres évoquent au travers de formes géométriques une société déshumanisée par la technologie. Deux ans après le film de Godard, c'est Jean-Pierre Melville qui transforme les rues de Paris en souricière dans **Le Samouraï** (1967), filmant son héros suivi par la police dans le réseau souterrain du métro. Dans une situation appelée à devenir récurrente dans le cinéma d'action contemporain, la séquence se construit sur un montage alterné entre Jeff (Alain Delon), les policiers sur le terrain et le commissaire interprété par François Perrier dans son bureau qui donne des ordres à distance et observe la situation sur un plan de métro où les positions du tueur et des agents sont signalées par des points lumineux. Contrairement à ce que feront dans la même situation les héros des **Guerriers de la nuit**, d'**Ennemi d'État** ou de **La Mort dans la peau**, le personnage melvillien ne cherche pas à s'extraire des lignes prédessinées du réseau (les trajectoires des rames de métro et des tapis roulants reliant une station à une autre). Au contraire, il se fond volontairement dans le décor, se laisse mouvoir par lui en restant immobile sur les tapis roulants. La séquence du **Samouraï** est une scène à suspense, reposant sur l'action comme un

⁵⁵⁹ Anna Moszynska, *op.cit.*, p.161.

ensemble de gestes et de déplacements chorégraphiés qui organisent le récit sans recours à la parole, mais elle se refuse visiblement au spectaculaire qui naît de la mise en crise du réseau par une utilisation anarchique de l'espace, technique qui sera plutôt celle du film d'action contemporain.

Avant même Hitchcock et **La Mort aux trousses**, on trouve une représentation circonscrite et géométrique du monde dans le cinéma de Fritz Lang qui l'associe déjà à la ville moderne. Dans **Les Araignées** (1919-1920) ou **Le Docteur Mabuse** (1922), Lang met en scène des criminels qui étendent leur contrôle intellectuel et physique sur le monde en lui appliquant un mélange d'organisation rationnelle, de géométrie mentale et de mysticisme (les pouvoirs d'hypnotiseur de Mabuse). **M le maudit** multiplie les images de quadrillage sous différentes formes : plan de la ville sur lequel la police dessine des cercles concentriques pour rechercher méthodiquement le tueur, plan de l'usine dans laquelle se réfugie ce dernier, images de rues et de couloirs se coupant à angles droits qui matérialisent ces schémas, mais aussi grossissement d'une empreinte digitale dont les lignes ressemblent à un labyrinthe (cette mise en relation du microcosme humain – l'empreinte – avec le cadre urbain montre que l'investigation spatiale se double d'un questionnement sur l'identité et l'humanité). L'espace berlinois est dédoublé entre sa surface contrôlée par la police et les profondeurs (caves, bars clandestins) qui sont le royaume de la pègre, deux réseaux parallèles qui, dans le film noir en général, ne communiquent que lors des « descentes » de police ou, comme c'est le cas dans **M**, par l'union inattendue des différentes forces dans un but commun. Le réseau, en tant que structure géométrique trouve à s'appliquer dans tous les types d'espaces et Lang fera voyager ses conceptions spatiales de pays en pays, y associant au réseau les rues de Londres (**Chasse à l'homme**) ou de Prague (**Les Bourreaux meurent aussi**, 1943), une cité futuriste (dans **Metropolis** la ville est stratifiée entre l'espace réservé aux nantis et le réseau souterrain des ouvriers, sa surface technologique ouvre sur des gouffres d'archaïsme comme la cathédrale ou la maison de l'inventeur, bâtisses anachroniques) et un palais indien (la bâtisse aux nombreux recoins du diptyque **Le Tigre du Bengale/ Le Tombeau hindou** [1959] se révèle également sous-tendue par une prison souterraine).



Figure 626 - M le maudit

Figure 627 - Le Testament du Dr. Mabuse

Chez Lang comme tant d'autres, le réseau est à la fois architectural et humain. Il y a d'une part la structure matérielle des rues et des bâtiments et d'autre part l'organisation (criminelle ou policière) qui contrôle ces espaces en y plaçant de façon stratégique ses hommes de main⁵⁶⁰. Ceux-ci sont l'extension physique de la volonté d'une force centrale à laquelle ils obéissent : dans **M**, le commissaire et les chefs de la pègre restent dans leurs bureaux, contrôlent le réseau grâce aux informations collectées par leurs agents sur le terrain. **Le docteur Mabuse** s'ouvre sur un spectaculaire vol dans un train auquel le maître du crime ne participe évidemment pas mais qu'il a planifié depuis sa cachette. Mabuse est relié à ses hommes par une perception unifiée du temps (plusieurs gros plans de montre rythment la séquence⁵⁶¹) mais aussi par les moyens de communication modernes (on lui passe un coup de téléphone dès que l'opération a réussi). Le réseau se déroule donc à partir d'un seul homme qui en contrôle les tenants et les aboutissants.



Figure 628 – Le Docteur Mabuse



Figure 629 - Thomas Crown

Assez vite, Lang travaille à dématérialiser la menace et à laisser le réseau vivre de lui-même, sans forcément placer quelqu'un à sa tête. Dans **Le Testament du docteur Mabuse**, le réseau trouve son centre en la personne du psychiatre Baum, mais derrière celui-ci se

⁵⁶⁰ Le terme « homme » est employé de façon globale, sans discrimination sexuelle. Dans une logique de contrôle, peu importe que l'individu employé soit homme ou femme. Il sera même difficilement considéré comme un individu tant il apparaît soumis à la structure qui l'emploie.

⁵⁶¹ La mise en avant de la montre comme outil de la maîtrise de Mabuse sur le monde dans le film de Fritz Lang nous rappelle l'ouverture du **Thomas Crown** de John McTiernan : une série de raccords dans l'axe plongeant d'une image aérienne de New York – où la ville est une fois encore réduite à un enchevêtrement de formes géométriques – jusqu'à un gros plan de la montre du milliardaire cambrioleur. Cette séquence place le héros en position de force, il maîtrise à la fois l'espace (il est placé au centre du réseau et, entre tous les New-Yorkais, c'est sur lui que la caméra a choisi d'arrêter sa trajectoire) et le temps (la montre), ce que confirmeront ses audacieux cambriolages.

profile l'ombre de Mabuse qui le contrôle grâce à l'hypnose. Mieux encore, dans **Le Diabolique docteur Mabuse** (1960), le criminel qui donne son nom au film n'y est même pas présent, remplacé par le principe du réseau, une structure de surveillance audiovisuelle dans le lieu clos d'un hôtel. Le dernier film de Lang ouvre une ère d'ennemis insituables qui se confondent avec la géométrisation technologique du monde devenu un réseau global et opaque que l'on retrouvera dans **Conversation secrète, A Cause d'un assassinat** ou **Les 3 jours du Condor**. Le film d'action se place au croisement de ces inspirations et nous avons déjà vu⁵⁶² qu'il se caractérisait, à l'orée des années quatre-vingt et alors que le réseau gagnait en complexité, par son retour à un centre physiquement défini susceptible d'être vaincu en combat singulier par le héros. L'hydre a plusieurs têtes mais il suffit alors d'en couper une pour tuer la bête.

Dans **Les Guerriers de la nuit**, le réseau complexe de la ville, structuré autour du métro et composé des territoires de chaque gang, est unifié par un centre : les Gramercy Riffs qui, comme Mabuse dans le premier film de la série, en contrôlent l'ensemble des ramifications. Au début du film, tous les gangs rivaux de la ville sont réunis par Cyrus, le chef des Riffs pour un grand *meeting* où il leur propose de s'associer dans le but commun de prendre le contrôle de New York : le réseau perd de son efficacité lorsqu'il est multipolaire et Cyrus propose de le structurer autour d'un chef unique et d'un objectif commun. L'assassinat de Cyrus, qui provoque la séparation soudaine des divers gangs, semble déboucher sur une désorganisation du réseau, mais les Riffs reprennent vite le contrôle de la situation et dirigent les gangs à la poursuite des Warriors, responsables désignées (et innocents) du crime. Le réseau se reconfigure en une structure binaire : non plus les gangs les uns contre les autres mais les Warriors contre tous les autres gangs (les Orphans et les Rogues font office d'électrons libres. Les premiers sont trop faibles pour être associés aux Riffs mais ils s'en prennent tout de même au Warriors, les seconds sont en apparence intégrés à la meute mais sont des traîtres responsables de la mort de Cyrus). Les Gramercy Riffs contrôlent les autres gangs et organisent le réseau : le nouveau chef des Riffs dirige les différents gangs dans leur poursuite des Warriors grâce aux moyens de communication modernes (messages radiodiffusés, téléphone). Contrairement aux autres gangs, les Riffs n'ont pas d'ancrage géographique précis dans la ville : ils sont à l'extérieur du réseau pour mieux en avoir une vision d'ensemble et le contrôler. Leur base est un espace souterrain, un non-lieu fantomatique dont le seul lien avec l'extérieur semble être un ascenseur dont on ne saura

⁵⁶² Voir première partie, A/ 1).

jamais où il aboutit. La transition d'un décor urbain référentiel à la cave secrète des Riffs se fait souvent par un effet de volet qui souligne la non-continuité des espaces. Les Riffs communiquent avec les autres gangs grâce à la radio et aux disques présentés par une femme mystérieuse dont on ne verra que les lèvres filmées en gros plan : elle est une représentation partielle, non reliée au reste du monde, ni même à un corps, mais associée à un principe mécanique puisqu'elle est entourée de divers compteurs à aiguille. A la fin du film, les Riffs surgissent sur la plage de Coney Island sans qu'on les ait vus se déplacer (alors que le même trajet a nécessité une épuisante nuit aux Warriors). Les Warriors et les autres gangs empruntent le réseau, se glissent dans ses lignes de force. Les Riffs, eux, ne font pas que maîtriser le réseau, ils *sont* le réseau, se confondent avec lui au point de pouvoir apparaître et disparaître à volonté, en un raccord. Nous ne les verrons finalement même pas tuer les Rogues (les cris de terreur de Luther nous confirment que son sort, hors-champ, est peu enviable) : Walter Hill filme une masse de corps noirs qui envahissent l'écran, de gauche à droite puis de droite à gauche, prenant en tenaille les Rogues, les effaçant de l'image. Déshumanisés (leur chef porte toujours des lunettes à verres miroirs qui masquent son regard, y compris durant les scènes d'intérieur), les Riffs sont une menace abstraite en marge de la fiction et se confondent avec la structure géométrique du réseau, ce qui leur permet de diriger les autres gangs et de les faire se battre à leur place. Les Riffs sont des Mabuse modernes qui contrôlent le monde à distance mais peuvent aussi se matérialiser au cœur de l'action, passant d'une conception théorique de l'action à une efficacité en actes. L'aura presque fantastique accordée aux Riffs par la mise en scène de leur soudaine apparition sur la plage de Coney Island annonce par ailleurs la capacité des Agents de **Matrix** à se matérialiser à n'importe quel endroit du réseau, marquant ainsi leur contrôle sur celui-ci. Le cinéma d'action contemporain propose toujours deux points de vue sur le réseau, selon le degré d'inscription des personnages dans celui-ci : le point de vue du cerveau et celui du bras armé.



Figure 630 - Les Guerriers de la nuit

Le « cerveau » est à l'extérieur du réseau, en a une vision d'ensemble, une connaissance intellectuelle *a priori* qui s'offre à lui sous la forme de représentations

graphiques semi-abstraites (caméras espion, images radar ou satellitaires, semblables à un schéma d'architecte, un plan de métro aux ramifications colorées ou un tableau de Peter Halley). Celles-ci lui sont souvent transmises par le biais d'écrans de contrôle qui manifestent la relation par procuration qu'il entretient avec le réel. C'est le point de vue lointain, globalisateur, de l'hélicoptère survolant la ville, dominant l'espace qui se résume alors à un ensemble de lignes lumineuses (les rues éclairées au néon). Dans les films d'action situés dans des univers technologiques, la position du « cerveau » est celle des informaticiens qui reçoivent et traitent des données sans prendre part à l'action physique. Leur comportement est fébrile (ils doivent classer en temps réel une importante somme d'informations visuelles et écrites, ils cherchent par raisonnement à devancer les événements et à deviner les déplacements à venir de leur cible) mais ils n'en restent pas moins assis sur leur chaise. La même position est occupée par les commissaires de **M le maudit** ou du **Samouraï** qui dirigent leur équipe depuis leur bureau, ou les hauts fonctionnaires interprétés par Jon Voigt, Joan Allen ou Brian Cox dans **Ennemi d'État** et les **Jason Bourne**. Ceux-ci n'interagissent avec leurs agents sur le terrain que par le biais d'une oreillette radio, les dirigeant à la façon d'un marionnettiste. Dans **Blade II**, la longue scène d'investigation puis de combat dans une boîte de nuit vampire repose largement sur des interactions entre plusieurs personnages situés dans des espaces séparés, communiquant entre eux par radio et caméras interposées. A la fin de **Matrix** puis de **Mission : Impossible 3**, on observe des séquences semblables où le héros court à l'aveuglette dans un labyrinthe de rues, au cœur du réseau, guidé grâce à son téléphone portable par la voix d'un de ses compagnons justement situé à l'extérieur du réseau, face à une image informatique de celui-ci. A l'écart du réseau, le « cerveau » est constamment branché sur lui, dans les deux sens, puisqu'il reçoit les informations et communique en retour ses conclusions aux personnages d'action situés dans le réseau. Le contrôle informatique permet aux « cerveaux » d'altérer le réel sans même établir un contact physique avec lui : dans **Die Hard 4**, les informaticiens modifient depuis leur siège le sens de circulation des voitures dans le tunnel où s'engage McClane. Il s'agit bien d'une forme d'action, même si elle se fait à distance et que celui qui l'effectue (un fonctionnaire assis dans son fauteuil⁵⁶³) peut apparaître moins spectaculaire que le surhomme musclé auquel le genre nous a habitués dans les années quatre-vingt.

⁵⁶³ Dans **Matrix**, tous les exploits que réalisent les personnages dans la réalité virtuelle ont, en un sens, pour origine un individu assis sur un siège. C'est ainsi que sont présentés les rebelles lorsqu'ils se branchent sur la Matrice pour y devenir des corps aux capacités extraordinaires. On constate une nouvelle fois la dichotomie entre l'extérieur du réseau informatique (le vaisseau rouillé truffé d'écrans de contrôle) et son intérieur (le simulacre de ville, décor stylisé conçu par les machines pour bernier les humains).



Figure 631 - Ennemi d'Etat



Figure 632 – Matrix

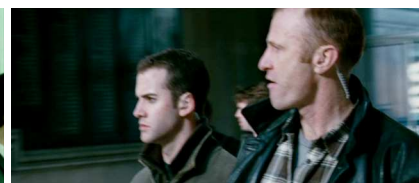


Figure 633 - La Vengeance dans la peau

A la mise en scène de pallier cette distance entre le sujet immobile et son action, entre l'impulsion et le résultat. Dans **La Mort dans la peau** et **La Vengeance dans la peau** ou dans **24 Heures chrono**, les raisonnements des analystes dans leur bureau sont filmés avec les mêmes procédés dynamiques (caméra mobile, faible profondeur de champ, montage rapide) que les actions des agents sur le terrain : les deux espaces-temps raccordent et dialoguent entre eux, un même mouvement se communique, pour produire l'action, de l'extérieur du réseau à son centre physique. Dans **Speed**, on assiste à un dédoublement très net de la figure héroïque entre Jack Traven et son partenaire Harold Temple. Au premier, l'exécution des morceaux de bravoure physique, l'exploitation du réseau routier dans lequel il doit conduire le bus piégé. Au second, la réflexion, l'enquête qui permet, à l'aide de divers moyens de communication, de découvrir l'identité du terroriste. Après la séquence d'ouverture où les deux hommes agissent de concert, Harold est rendu inactif par une blessure qui le met en position de spectateur et d'analyste du réseau. Son retour dans l'action (il participe à l'assaut de la maison du poseur de bombes) causera sa mort. Durant la majorité du film, les deux coéquipiers restent en liaison radio, image même du lien qui unit deux personnages ayant des positions et des points de vue différents sur le réseau (comme John McClane et Al Powell dans **Piège de cristal**), avant que l'Internet ne multiplie les possibilités de communication.



Figure 634 – Speed



Figure 635 - Die Hard 4

Si on considère que le « cerveau » à l'écart du réseau participe d'une certaine manière à l'action, il n'est pas étonnant de voir plusieurs films proposer une redéfinition de la position de ce personnage. Habitué à avoir un regard extérieur sur le réseau et à analyser les images abstraites produites par celui-ci, le personnage se trouve soudain plongé dans la tourmente : John Anderton dans **Minority Report** passe explicitement de la position de voyeur à celle de

victime de son propre système de surveillance, l'analyste Nicky Parsons (Julia Stiles) est entraînée par Jason Bourne dans sa fuite dans **La Vengeance dans la peau**, tout comme Jack Ryan est embarqué à bord du sous-marin dans **A la poursuite d'Octobre rouge**. Plus complet, à la fois omniscient et omnipotent, est le héros de **Tonnerre de feu** qui survole l'action en hélicoptère pour en avoir une vision d'ensemble : il est placé au centre du réseau physique et immatériel (il est connecté à l'information, reçoit des données sur ses écrans de contrôle) mais est également capable d'agir directement sur le monde grâce aux nombreuses armes et accessoires de sa machine.



Figure 636 - Tonnerre de feu

Figure 637 - La Chute du Faucon noir

Figure 638 - Collatéral

Les personnages plongés au cœur du réseau peuvent appartenir à plusieurs catégories : il s'agit aussi bien du héros piégé dans un décor labyrinthique que de ses poursuivants. Ceux que nous appelons de façon volontairement large les « bras armés » font l'expérience directe du réseau, en ont une perception intuitive et parcellaire. Les entrelacs du réseau se déroulent devant eux au fur et à mesure de l'action et ils doivent s'adapter aux formes changeantes de leur environnement. L'hélicoptère s'est posé (ou s'est écrasé) et nous devons réagir face à un espace inconnu, contraignant et hostile. Nous découvrons le monde dans sa réalité brute, loin de la conceptualisation graphique qui prédomine pour le « cerveau ». Le monde est toujours un réseau et les rues un labyrinthe, mais c'est le point de vue sur celui-ci qui a changé, la façon de le mettre en scène. Le point de vue de la caméra (ou des divers appareils de vision qui transmettent leurs images sur les écrans des « cerveaux ») n'est plus à distance du sujet, il accompagne ses mouvements, placé au niveau de ses perceptions, ouvert aux imprévus. C'est ce que Paul Greengrass traduit dans les **Jason Bourne** par une caméra hésitante dont les heurts traduisent la non-maîtrise des personnages sur le réseau⁵⁶⁴.

Dans **La Chute du faucon noir**, Ridley Scott oppose le point de vue à distance des généraux qui observent les combats sur des écrans depuis leur salle de contrôle, « cerveaux » contrôlant les différents points de vue sur le réseau, et celui des fantassins perdus dans le

⁵⁶⁴ Bourne est constamment en danger, il cherche à s'adapter et à s'approprier un environnement qui est contrôlé par ses ennemis, le « cerveau » des services secrets. Lors de la séquence dans la gare de Waterloo dans **La vengeance dans la peau**, Bourne occupe néanmoins la position dominante et omnisciente du cerveau (il est monté sur une passerelle) lorsqu'il guide le journaliste grâce à son téléphone portable. C'est alors le journaliste

dédale des rues de Mogadicio, « bras armés » faisant l'expérience physique d'une violence arbitraire dont la très grande brutalité est transmise au spectateur par la mise en scène (assourdissement du son, saccades de l'image, effets gores). Par cette dichotomie, le film rend compte d'une évolution des guerres modernes, de plus en plus centrées sur le contrôle de l'information : *« Avec le télégraphe optique, opérationnel en 1794, le champ de bataille le plus éloigné pouvait réagir presque immédiatement sur la vie intérieure d'un pays, bouleverser complètement son champ social, politique, économique...C'est déjà l'instantanéité de l'action à distance. Dès lors [...] les lieux ne cessent de disparaître, les espaces géographiques rétrécissent au gré des progrès de la célérité, peu à peu la localisation stratégique perd son importance au profit de la délocalisation des vecteurs et de leurs performances, phénomène tellurique et technique qui nous fait entrer dans un univers topologique factice, le face à face de toutes les surfaces du globe »*⁵⁶⁵. Ce mouvement d'abstraction de la perception du conflit va, selon Paul Virilio, se prolonger et s'intensifier au cours du vingtième siècle : *« si dans les anciens conflits, l'essentiel de la stratégie consistait à choisir et à délimiter le théâtre d'opération, le champ de la bataille, en dégagant au mieux les perspectives, au cours de la Grande Guerre, vue l'importance excessive des nouveaux matériels, il s'agit d'abord de comprendre la tendance du mouvement adverse, de délimiter les objectifs et enfin, de définir l'image de l'affrontement pour des troupes aveuglées par la trop longue portée des engins, la soudaineté des tirs indirects, mais aussi par l'incessant bouleversement de leur environnement. D'où cette multiplicité des périscopes de tranchées, de lunettes de visée, de télescopes et d'appareils de détection acoustiques... »*⁵⁶⁶. Ces appareils trouvent leur équivalent contemporain dans les radars et autres lunettes à vision nocturne. L'extension du réseau de l'information délocalise la bataille et en décentre les enjeux : la violence physique du combat ne disparaît pas (pas encore, même si la course à l'armement de la seconde moitié du vingtième siècle a amené à une guerre dite de dissuasion, c'est-à-dire sans affrontements ouverts), mais elle cède en partie la place à des processus intellectuels, une stratégie conçue à l'écart du champ de bataille. En un flux d'images, le combat prend une dimension virtuelle et l'opposition posée par Virilio entre l'aveuglement de l'homme de troupe au cœur de l'action et la clairvoyance du stratège transposé à distance du champ de bataille rejoint le dédoublement de la figure héroïque observé plus haut.

paniqué qui est au cœur de l'action, avec une perception incomplète des événements.

⁵⁶⁵ Paul Virilio, *op. cit.*, p.71.

⁵⁶⁶ *Idem*, p.123.



Figure 639 - Ennemi d'Etat



Figure 640 - Matrix



Le « cerveau » ne côtoie pas directement l'action : elle n'est pas pour lui une réalité physique mais un ensemble de données qu'il traite de façon spéculative, d'où l'importance des personnages d'analystes comme Jack Ryan, Nicky Parsons ou les informaticiens campés par les comiques Seth Green et Jack Black dans **Ennemi d'État**. Dans **Matrix**, certains résistants sont des « naturels » : nés en dehors de la Matrice de parents humains, ils ne peuvent pas se connecter au monde virtuel et observent l'action à distance, scruputant des lignes de code à la recherche d'une information : *« Il y a trop de données pour décoder la Matrice, mais on finit par s'y habituer. En fait, je vois même plus le code. Tout ce que je vois, ce sont des blondes, des brunes, des rousses. »* Ce sont ces opérateurs (Tank dans le premier film, Link dans les suites) qui guident les héros par téléphone à travers la Matrice dont eux seuls peuvent avoir une vision d'ensemble.



Figure 641 - Mission : Impossible



Figure 642 - Minority Report



Figure 643 - La Mort dans la peau

La rapidité des communications dans le réseau distend la perception du monde, abolit les distances et donne une sorte d'ubiquité à l'analyste délocalisé : dans le film d'espionnage **Mensonges d'état** de Ridley Scott, l'homme de terrain (Leonardo Di Caprio) correspond avec un agent de liaison (Russell Crowe) qui le manipule depuis les Etats-Unis, lui donne des ordres en prenant son café du matin ou en conduisant ses enfants à l'école (le film illustrant la dangereuse incompréhension des réalités du terrain par ces personnes). Avec **Spy Games** Tony Scott sert de modèle à son frère en montrant comment Nathan Muir organise une opération de sauvetage en Chine sans avoir à quitter son bureau de Langley. Le « cerveau » prend place dans une « régie centrale de la guerre électronique, capable d'assurer en « temps réel » la gestion des images et des informations d'un conflit devenu planétaire »⁵⁶⁷. Le

⁵⁶⁷ Id., « Introduction », p.II.

stratégie est certes à distance du combat mais néanmoins relié au champ de bataille grâce à sa maîtrise du réseau. Ce sont de semblables « régies » que filme Ridley Scott dans **La Chute du Faucon noir** et que l'on voit également dans **Ennemi d'État**, les **Jason Bourne**, **Miami Vice** ou **24 Heures chrono** (les locaux de la cellule anti-terroriste). Il y règne la même fébrilité que sur le champ de bataille sauf que les armes y sont bannies. Ce sont des lieux où l'on pense, on parle et on regarde des écrans, des lieux dévolus à une forme d'action strictement intellectuelle mais en interaction avec le champ de bataille, le lieu de l'action physique, un contrechamp toujours présent grâce aux vertus complémentaires du montage alterné.



Figure 644 - La Chute du Faucon noir

Dans **La Chute du Faucon noir**, de nombreuses situations nous sont données à voir, quasiment en même temps, selon les deux points de vue, celui du soldat et celui de la régie de contrôle (lorsque l'hélicoptère se crashe sur Mogadiscio le plan d'ensemble de la ville devient par un morphing l'image bleue d'un écran de contrôle). Le point de vue du soldat est associé à des images analogiques, à un ressenti immédiat et frontal des événements depuis le cœur du réseau ; celui des généraux est traité par des images digitales (infrarouges, vidéo satellitaire, graphiques stratégiques...) qui signalent le point de vue du réseau lui-même. La vision globable et extérieure de la situation est dénoncée pour sa froideur inhumaine puisque les généraux ne tiennent pas compte des vies humaines qu'ils sacrifient, réduites à des taches de lumière sur leur écran et des chiffres dans leurs statistiques.



Figure 645 - Rollerball

Sur ce point, les analystes et les généraux ne sont pas différents d'autres émanations du réseau comme les machines de **Terminator** et **Matrix** ou des dirigeants du **Rollerball** de McTiernan qui regardent les sportifs mourir depuis leur loge (la patinoire en forme de huit –

symbole de l'infini qui réapparaîtra dans **Basic** – y étant bien sûr une autre représentation d'un réseau). Dans **Une journée en enfer**, les déplacements de Simon Gruber et ses hommes sont filmés au *Steadicam* ou à la Dolly, dont les mouvements fluides soulignent la maîtrise de l'espace des « cerveaux » et contrastent avec l'imprévisibilité de McClane, suivi par une caméra portée. L'image qui révèle Simon Gruber au spectateur est une plongée sur une rue encombrée filmée du haut d'un immeuble. Le méchant apparaît alors, une paire de jumelles à fort grossissement dans les mains, regardant avec calme le désordre qu'il a causé dans le réseau. Tourné dans les années quatre-vingt-dix, le film de McTiernan n'utilise pas encore la représentation informatique du réseau que lancera **Ennemi d'État** mais ce plan en plongée correspond aux représentations stylisées de la ville vue à distance, selon une logique de contrôle *a priori* : Simon constate la parfaite exécution d'un plan longuement mûri et pour le moment sans faille. Présenté en hauteur, en position de puissance et à distance de l'action, Simon n'est pourtant pas un personnage inactif à la façon du Gabriel de **Die Hard 4** ou des informaticiens immobiles d'**Ennemi d'État**, **La Mort dans la peau** ou **24 Heures chrono**. Simon est dans le réseau, il participe à la mise à sac de la banque et au transport des lingots : contrairement à son frère Hans dans **Piège de cristal**, il abandonne vite son complet pour un débardeur semblable à celui de McClane. Mais il appartient aussi à la catégorie des cerveaux puisque toutes ses actions témoignent d'une connaissance préalable du réseau et d'une vision d'ensemble de la situation. Simon est à la fois le corps et l'esprit, synthèse redoutable.

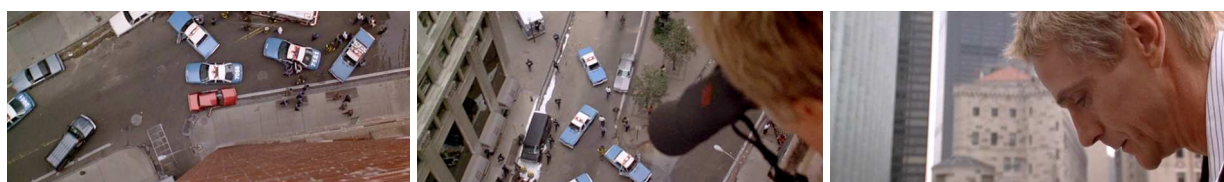


Figure 646 - Une journée en enfer

Même s'il existe des exceptions à cette généralité, on constate que dans les films d'action le contrôle du réseau est souvent le propre des méchants, quitte pour cela à présenter un héros hors-la-loi, comme Sylvester Stallone dans le premier **Rambo**. L'opposition est simple mais ses possibilités visuelles et narratives nombreuses. D'un côté (connoté négativement), la notion de contrôle (de l'espace, des vies humaines, de la technologie...), une planification de tous les instants, une logique machinique qui tend à la déshumanisation, quand bien même le méchant n'est pas un robot de science-fiction. De l'autre côté, celui du héros, un usage forcené de la liberté et de l'arbitraire qui se heurte à des structures contraignantes qu'il fait voler en éclats lors de la séquence d'action. La structure du réseau

contient en son sein une conception de la société : pour la pensée des Lumières, un réseau centralisé apparaît comme synonyme du pouvoir monarchique, contre la fluidité multipolaire de la démocratie⁵⁶⁸. La position de l'individu par rapport au réseau permet de déduire la nature du système politique : « *Les deux types de désordres politiques sont associés à deux rapports analogiques entre le réseau et sa forme qui définit la structure du « contrôle social » : soit par le pouvoir central ou despotisme, soit par la périphérie sociale ou anarchie.* »⁵⁶⁹ Le héros de films d'action est justement celui qui cherche à s'extraire du réseau et à agir en marge, vecteur de l'anarchie et du chaos.

L'organisation du monde en réseau et le type d'images (référentielles mais peu figuratives) qui lui est associé dépassent donc la logique conspirationniste présente dans **Le Docteur Mabuse** et le cinéma paranoïaque des années soixante-dix. Les films spectaculaires des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix retravaillant certains des motifs visuels et narratifs de cette période à laquelle ils font suite, mais les adaptent également à leurs exigences narratives volontiers manichéennes, et à leur quête d'une efficacité physique immédiate. La maîtrise du réseau n'est plus seulement un contrôle abstrait des données économiques et des moyens d'information (démarche que poursuivent des films contemporains comme **Révélation** de Michael Mann en 1999 ou **The Constant Gardner**), elle est également associée, de façon plus explicite et fictionnelle, à un contrôle physique de l'espace : les séquences d'action (fusillades ou poursuites) prennent le pas sur la dénonciation politique. Dans **Piège de cristal**, l'architecture du réseau ne renvoie pas à une conspiration, contrairement aux décors géométriques qui broyaient symboliquement Warren Beatty dans **A Cause d'un assassinat**. L'organisation spatiale du *building* représente la maîtrise intellectuelle et technologique du seul Hans Gruber, menace individuelle et incarnée qui permet de clore le film sur un retour à l'ordre au travers du duel interpersonnel. Il s'agit d'une réduction des enjeux et de la valeur symbolique du réseau qui perd en opacité ce qu'il gagne en complexité spatiale. A partir d'une même organisation de l'espace en réseau et de signifiants plastiques semblables, deux genres (le film d'investigation paranoïaque et le film d'action) se croisent, échangent parfois leurs caractéristiques mais leurs finalités divergent fondamentalement. Les deux démarches ne sont évidemment pas contradictoires. Robocop affronte des criminels et des machines mais son véritable ennemi est Dick Jones de l'OCP,

⁵⁶⁸ Voir Pierre Musso, *op.cit.*, p.229 : « *L'échiquier est opposé à l'étoile : autrement dit, un choix politique est inscrit dans l'architecture même du réseau technique.* » Selon l'auteur, c'est Diderot qui, dans **L'Encyclopédie**, « importe la notion de réseau dans le champ politico-social, grâce à l'analogie entre corps humain et corps social. » (p.124).

⁵⁶⁹ *Idem*, p.130.

homme d'affaire contrôlant l'économie et les médias⁵⁷⁰ (son interprète, Ronnie Cox, campera dans **Total Recall** du même Paul Verhoeven un dirigeant de multinationale interplanétaire véreux qui délègue un tueur campé par Michael Ironside pour tuer Arnold Schwarzenegger). La trilogie **Jason Bourne** intègre également un questionnement politique lié à la représentation paranoïaque du réseau à l'utilisation de celui-ci pour créer des scènes d'action.

Dans le cinéma d'action contemporain les méchants sont donc souvent des mégalomanes maniaques du contrôle, définis par leur volonté de dominer sans partage un espace précis. C'est le cas des policiers de **Rambo** qui décident qui a le droit de traverser « leur » ville, du directeur de la prison de **Haute sécurité** qui fait régner « sa » loi sans se référer au règlement⁵⁷¹, du directeur du métro de New York qui règle d'un main de fer le trafic de « ses » trains, quitte à mettre des vies humaines en danger (**Money Train**), des divers trafiquants de drogue et braqueurs de banque des films d'action à sujet policier qui pensent pouvoir étendre leur réseau sur la ville du héros. Dans les **Die Hard**, le méchant commence toujours par prendre le contrôle du réseau et de le détourner de sa fonction première : « *Dans Piège de cristal, la première action de Gruber consiste à reprogrammer les ascenseurs et autres voies d'accès du building Nakatomi avant d'en prendre le contrôle. Dans Une journée en enfer, Simon jette son dévolu sur les réserves fédérales de Wall Street mais s'assure, au préalable, la maîtrise totale de New York, de sa géographie, de ses activités, de sa population* »⁵⁷².

Dans **Haute sécurité** comme dans **Money Train**, les méchants sont *a priori* du côté de la loi que les héros devront bafouer pour les vaincre (en organisant respectivement une évasion de prison et un cambriolage) et révéler leurs fautes. Leur volonté sans partage de contrôler le réseau et la vie de ceux qui y sont inscrits (prisonniers, usagers et employés du métro) en fait d'emblée des personnages négatifs qui s'opposent au principe de liberté incarné

⁵⁷⁰ Pour être plus précis, Dick Jones n'est dans **Robocop** que le bras droit du véritable patron de l'OCP, un vieil homme peu présent dans le film mais dont l'intégrité nuance la satire du pouvoir développée dans le film en montrant que la place principale reste occupée par un individu (semble-t-il) honnête. C'est d'ailleurs en renvoyant Dick Jones à la fin du film que le patron de l'OCP permet à Robocop de mettre le criminel hors d'état de nuire.

⁵⁷¹ Dans **Runaway Train**, les deux détenus fugitifs sont également opposés à un directeur de prison sadique et mégalomane. Pour retrouver ses prisonniers, celui-ci prend le contrôle du réseau en organisant un quadrillage aérien de la région puis en localisant leur train à partir du plan des voies ferrées. A l'inverse, dans **Invincible** de Walter Hill, autre film d'action carcéral, le centre de détention est présenté comme un réseau dès les premières images mais la question du contrôle de l'espace se pose finalement peu (encore moins du point de vue presque inexistant des gardiens) : rien ne vient contester l'enfermement des personnages et les enjeux de l'action sont ailleurs, dans la possibilité d'exprimer sa violence dans l'espace doublement clos de la prison et d'un ring de boxe.

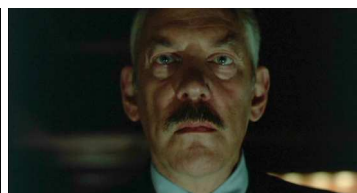
par les héros. Le contrôle du réseau se double d'une maîtrise technologique : dans **Money Train**, le directeur Patterson (Robert Blake) est présenté au centre d'une salle de contrôle dans laquelle trône un gigantesque plan animé du métro, représentation graphique du réseau qui illustre l'étendue de son pouvoir et à partir duquel il commande l'action de ses hommes sur le terrain (la maquette de train sur son bureau est une autre marque de sa volonté de tenir les transports « dans ses mains »). Dans **Speed**, le terroriste Howard Payne regarde les informations à la télévision pour connaître le trajet du bus piégé à bord duquel il a également placé une caméra. Dans **Haute sécurité**, le directeur Drumgoole (Donald Sutherland) surveille tous les détenus grâce à un réseau de caméras. Cette caractérisation est partagée par de nombreux méchants de la série des James Bond qui, terrés dans leur base secrète, observent le monde au travers de leurs écrans de contrôle et envoient leurs sbires sur le terrain pour tuer le héros.



Figure 647 - Money Train



Figure 648 - Haute sécurité



La référence au contrôle de l'hôtel du **Diabolique docteur Mabuse** par un système de vidéo interne n'est peut-être pas volontaire, mais cette situation est récurrente dans le genre : dans **Tango & Cash**, le bureau du trafiquant d'armes interprété par Jack Palance est également couvert d'écrans de contrôle (lorsqu'à la fin du film le personnage se cache derrière des miroirs – en référence à **La Dame de Shanghai** [Orson Welles, 1947] ou à **Opération dragon** [Robert Clouse, 1973] – il devient lui-même une image). Pour assurer leur contrôle de la prison d'Alcatraz dans **Rock**, les hommes du général Hummel y installent des caméras, des alarmes à capteur de mouvement et tout un poste de télécommunication, créant ainsi leur propre réseau. Il en va bien sûr de même dans la série des **Die Hard** où les terroristes contrôlent un territoire mais également les moyens de déplacement (Gruber fait bloquer les ascenseurs dans **Piège de cristal** et Stuart dirige le trafic aérien dans **58 minutes pour vivre**), de communication (les radios portatives, les ordinateurs dans **Die Hard 4**) et même les médias (Gabriel pirate la télévision dans **Die Hard 4** pour y diffuser ses revendications). Ces situations sont évidentes dans les formes ultra-technologiques du film d'action des années

⁵⁷² Jean-Baptiste Thoret, « *Terrorisme* », Thierry Jousse et Thierry Paquot (dir.), *op.cit.*, p.107.

deux mille (**Ennemi d'État**, **La Mort dans la peau**, **Rollerball** où les écrans de contrôle sont omniprésents) mais elles sont en germe dès les films des années quatre-vingt, renvoyant à une caractérisation récurrente des méchants dans le genre. Dès avant **Matrix**, **Terminator** et surtout **Terminator 2** présentent un réseau mondial d'information et de défense qui a gagné son autonomie et pris le contrôle des humains : le cyborg qui traque Sarah Connor apparaît comme une émanation du réseau auquel il est constamment relié, recevant les informations sur son œil/écran sous la forme de graphismes stylisés.



Figure 649 - Tango & Cash



Figure 650 - Speed

Le stade le plus avancé du contrôle du réseau et des hommes par la technologie apparaît sans doute dans **Rollerball** de John McTiernan, lors d'une scène où les héros en fuite sont filmés par une caméra à vision nocturne, et où l'image apparaît entièrement verte durant de longues minutes. Tout au long du film, McTiernan piège ses personnages dans des écrans, met ouvertement en cause la médiatisation de la violence et la manipulation des masses, va jusqu'à présenter métaphoriquement l'objectif de la caméra comme une arme. Lors de la séquence en vision nocturne, McTiernan approfondit cette idée de la caméra comme menace. En effet, si les deux fugitifs sont observés dans la nuit par Pétrovich avec ses jumelles à vision nocturne, le découpage de la séquence qui multiplie les échelles de plan et les mouvements d'appareil ne peut pas être cohérent avec la seule position de leur ennemi. Plutôt que de répondre à une stricte logique du regard (illustrée dans **Predator** par les contrechamps sur la vision thermique de la créature), McTiernan choisit dans **Rollerball** de donner à ce procédé une dimension symbolique qui met en cause le point de vue du spectateur et celui du cinéaste lui-même : le regard omniscient sur l'action qui traque du regard les personnages n'est pas dû à un appareil de vision diégétique, c'est celui de McTiernan et de nous-mêmes, spectateurs. Filmés de nuit avec une caméra numérique au filtre spécial, les fuyards sont peu discernables, presque flous, noyés dans une gangue verdâtre⁵⁷³ qui nous prévient que leur échappée ne peut

⁵⁷³ Il s'agit d'un type d'images « popularisé » à la télévision américaine par les retransmissions des combats lors de la Guerre du Golfe au début des années quatre-vingt-dix, puis de la deuxième Guerre d'Irak, déclenchée environ un an après la sortie de **Rollerball**. Dans son entretien avec **Les Cahiers du cinéma**, McTiernan y fait explicitement référence : « J'ai beaucoup aimé filmer cette poursuite en vert, en infrarouge, mais je ne crois pas que le public américain ait aimé la voir. Bon, les gens vont s'habituer... Quand cette guerre qui se prépare au

pas réussir. Alors qu'ils pensent pouvoir sortir du réseau en fuyant dans les steppes d'Asie Centrale, les héros découvrent que l'étendue du contrôle de l'image est sans fin et que même aux confins de la civilisation ils sont surveillés (la séquence se clôt sur l'assassinat de Marcus Riley sur le point de passer la frontière et sur le retour de Jonathan Cross dans le giron de Petrovich). Pour tuer le héros, le méchant doit d'abord le transformer en un signe graphique, réduire son degré d'iconicité avant d'achever sa vie.

La lunette de vision nocturne de Petrovich, comme la vision technologique du Terminator et les écrans de contrôle des généraux de **La Chute du Faucon noir**, correspond à ce qu'écrit Paul Virilio de l'imagerie radar instantanée : « *Cette visibilité intégrale, qui perce les ténèbres, les obstacles naturels et qui annule les distances, rend l'espace de la guerre translucide et ses responsables militaires extralucides, puisque le temps, les délais de réponse sont sans cesse restreints par les procédés de prévoyance et d'anticipation techniques* »⁵⁷⁴. Dans **Rollerball**, Petrovich est ainsi rendu extralucide par sa position au centre du réseau (il contrôle les images de leur production à leur diffusion truquée simultanément sur les écrans du monde entier). Il est en cela semblable aux stratégies déjà évoqués et utilise les mêmes outils de vision qu'eux.



Figure 651 – Rollerball

Alors que ses hommes de main parcourent le réseau et affrontent régulièrement le héros, le méchant en chef, le véritable cerveau du Mal reste à l'écart de l'action jusqu'à la confrontation finale, selon une narration en *crescendo*. Souvent, c'est même à son adjoint que revient le privilège de la scène d'action la plus spectaculaire (Joshua dans **L'Arme fatale**, Karl dans **Piège de cristal**...). C'est en prenant de la distance que le méchant marque son contrôle sur le réseau : le chef des Riffs dans **Les Guerriers de la nuit**, Simon Gruber sur son toit dans **Une journée en enfer**, Petrovich et ses jumelles dans **Rollerball**, les fonctionnaires dans leurs bureaux (**Haute sécurité**, **Ennemi d'État**, les **Jason Bourne**)... La distance physique entre le réseau et celui qui le dirige fait du contrôle une démarche intellectuelle, reposant sur des opérations mentales *a priori*. Dans le réseau, le héros réagit au contraire de

Moyen-Orient sera terminée, ils auront l'habitude de voir des scènes d'action en vert... » (Op.cit., p.25).

⁵⁷⁴ Paul Virilio, *op.cit.*, p.133.

façon intuitive et immédiate aux dangers qui se présentent à lui. La finalité du film d'action se joue peut-être moins sur le terrain de la force physique (qui est le moyen d'exprimer les enjeux intellectuels sur le mode de l'action spectaculaire) que dans l'opposition de deux approches intellectuelles. Dans **Terminator** et **Predator**, le robot et l'extraterrestre représentent d'évidentes menaces physiques. Pourtant, la principale (et la plus célèbre) image du danger qu'ils font peser sur les héros est celle d'un plan subjectif qui correspond aux images d'écrans de contrôle et d'ordinateurs évoquées plus haut. Le plus grand risque que court le héros est d'entrer dans le champ visuel de l'ennemi, d'être prisonnier de son point de vue : le véritable péril pour le héros de film d'action est peut-être d'entrer « dans la tête » du méchant, sur son territoire, c'est-à-dire la portion de réseau qu'il contrôle par l'union de moyens intellectuels, techniques et physiques. Il faut voir dans le réseau physique des gaines, conduits et couloirs de la tour Nakatomi une figuration du cerveau d'Hans Gruber puisque le contrôle de l'espace dépend de la seule maîtrise intellectuelle de ce dernier. De façon métaphorique, John McClane parcourt un véritable enchevêtrement de neurones. Le « plan » de l'immeuble apparaît comme la figuration graphique de l'intelligence du terroriste (le « plan » de son cambriolage), le décor labyrinthique devient une carte du cerveau du méchant. Pour McClane, reconquérir l'espace, c'est vaincre la pensée conceptuelle de Gruber et amener celui-ci à reconsidérer ses objectifs. De la même manière, dans **Collatéral**, le plan de Vincent (tuer cinq témoins gênants en une nuit) se confond avec la cartographie de Los Angeles dont il va emprunter les artères principales à bord d'un taxi. Lorsque Max le chauffeur décide d'empêcher l'exécution du plan de Vincent, c'est tout naturellement qu'il gêne la progression du tueur dans la ville (en prenant des chemins de traverse et enfin en faisant sortir le taxi de la route) puisque les deux éléments sont complémentaires et synonymes⁵⁷⁵.

Dans **Piège de cristal** McClane s'oppose donc doublement à des principes abstraits : d'une part l'organisation géométrique contraignante du décor et de l'autre la toute aussi froide logique du plan de contrôle de Gruber. Dans **Une journée en enfer**, les principes de mise en

⁵⁷⁵ L'opposition entre la géométrie du réseau et le foisonnement de la trajectoire libre du héros peut être rapprochée du conflit entre dessin et peinture qui secoua l'art du 17^{ème} siècle et que Stéphane Bouquet a réactivé pour définir, dans le cinéma contemporain, un cinéma du plan et un cinéma du flux (« *Plan contre flux. Comment un certain cinéma du flux permet de repenser la question du plan* », **Cahiers du cinéma** n°566, mars 2002, p.46-47). A l'époque, « le dessin était perçu comme un incomparable instrument de connaissance parce qu'il définissait les objets en traçant leurs contours. Le trait était donc un moyen de définition des choses et conséquemment une matérialisation de l'idée. » (p.46) « La couleur, lorsqu'elle est le principe organisateur du tableau, n'est pas du côté analytique et rationnel de la pensée, mais de celui de la consistance des choses, de la sensation, de l'harmonie, de la confusion des formes, de la profusion du réel. » (p.47). « Les cinéastes du plan sont du côté de la Raison, ils pratiquent un art rationnel, un art où quelque chose se donne à voir, ce que Poussin appelait « de belles idées » faisant écho (sans doute en le sachant) à l'eidos (l'idée, la forme) platonicienne. [...] Faire un film comme on dit : tracer un plan. » (p.47).

scène sont cette fois-ci du côté de l'énergie organique et de la figuration réaliste mais le plan de Simon Gruber reste une stratégie intellectuelle basée sur l'utilisation du réseau urbain de New York pour piller la ville et piéger ses adversaires dans un jeu de piste géant. L'action physique (figurative et liée au spectaculaire centrifuge) se double d'une action intellectuelle (ensemble de processus mentaux abstraits, liés à une logique centripète et d'apparence moins spectaculaire). Bien que situé en plein été dans les rues d'une des villes les plus célèbres et reconnaissables du monde, **Une journée en enfer** est pourtant sous-tendu par des principes abstraits de conception de l'espace (le réseau) et du récit (sa fragmentation en plusieurs énigmes qui sont autant de « niveaux » franchis par les protagonistes-vecteurs).

Le contrôle du réseau par des méchants comme Hans et Simon Gruber marque d'abord leur puissance intellectuelle et ce n'est que dans un second temps que celle-ci s'affirme physiquement par un spectaculaire déploiement technique. Chez le méchant, le plan, la réflexion *a priori*, la conceptualisation du réseau comme ensemble abstrait, précèdent l'action de la prise de contrôle de l'espace. Au début de **Bad Boys**, le trafiquant Fouchet (Tcheky Karyo), sur le point de cambrioler un commissariat de Miami où se trouve stockée une cargaison de drogue, abat soudainement un de ses hommes de main déguisé en policier. Son acte paraît arbitraire, insensée mais s'avère faire partie du plan millimétré du méchant : en laissant dans la rue le cadavre d'un policier (du moins d'un homme costumé en policier), il attire l'attention des agents présents dans le commissariat et vide ainsi de ses occupants le futur lieu du crime. C'est la même logique abstraite dont John McTiernan rend compte, dans les **Die Hard** qu'il a réalisés, par la précision chorégraphique de sa mise en scène (dont nous avons vu qu'elle s'opposait, dans **Une journée en enfer**, à l'agitation et aux imprécisions de McClane). Dans **Piège de cristal** et **Une journée en enfer**, les actions des méchants sont soumises à une stricte relation de causalité en fonction d'une finalité connue d'eux seuls : prises d'otage et attentats servent à masquer de « simples » cambriolages. La violence de ces leurres témoigne de la froide logique qui meut le criminel, entièrement tendu vers la réalisation d'un plan dont lui seul a une vision d'ensemble. Dans **Piège de cristal**, Gruber se permet même de baser la réussite de son action sur le comportement des négociateurs du F.B.I. : le terroriste a une telle connaissance *a priori* des procédures suivies en cas de prise d'otage que lorsque les agents Johnson et Johnson croient le surprendre en coupant l'électricité de la tour Nakatomi, ils ne font en fait que lui faciliter la tâche⁵⁷⁶. Tout a été

⁵⁷⁶ Le F.B.I. coupe le courant dans la tour pour affaiblir la position des terroristes. Cette méthode utilisée dans toutes les prises d'otage est détournée par Gruber puisqu'elle lui permet d'ouvrir le coffre-fort à fermeture électrique qu'il est venu cambrioler : « Les circuits que l'on ne peut pas couper le sont automatique en cas de

prévu, pensé, et Gruber a toujours plusieurs coups d'avance sur ses adversaires (à l'exception bien sûr de l'imprévisible John McClane). Dans **58 minutes pour vivre**, McClane explique à ses compagnons que les terroristes « *ont déjà pensé à ce à quoi nous pensons* ».

Dans **Une journée en enfer**, lorsque Simon se fait tirer dessus par un gardien de la banque qu'il vient cambrioler, il reste immobile, comme s'il ne risquait rien. Il sait que son plan ne peut pas échouer : trop occupé à vider son chargeur en criant, le gardien ne se rend pas compte que Katya (Sam Philips) se dirige derrière lui pour le poignarder. La terroriste balafrée apparaît d'abord sur les écrans de contrôle qui entourent le gardien, avant de surgir dans le même cadre que lui par le biais d'un travelling latéral. Les plans sur les écrans font de Katya une émanation du réseau, une tueuse de sang-froid issue du dispositif de surveillance technologique.



652 - Une journée en enfer

Le réseau abstrait l'identité de ceux qui y sont prisonniers, les réduit à un point lumineux sur un écran. Dans le film anglais **The Tournament** (Scott Mann, 2009), les meilleurs tueurs à gage du monde s'affrontent dans une petite ville et leurs positions sont transmises par le biais d'une balise miniaturisée greffée à leur corps. L'un des participants retire la balise de son ventre et la fait ingérer par un prêtre rencontré par hasard. Absorbé par le réseau, ce dernier est alors automatiquement désigné comme un des joueurs et obligé de prendre part aux combats : désormais relié au réseau et automatiquement désigné comme un des joueurs, celui-ci doit fuir pour sauver sa vie. Peu importe son identité réelle, le signal abstrait de la balise guide les tueurs dans sa direction. Dans **Terminator**, le robot a été programmé pour éliminer une certaine Sarah Connor et il utilise la méthode la plus simple, la plus logique mais aussi la plus inhumaine : tuer l'une après l'autre toutes les Sarah Connor de l'annuaire. Au milieu de toutes ces innocentes se trouvera bien sa cible. La déshumanisation est évidente, c'est une froide logique mathématique qui guide l'action. Dans **Terminator** et plus encore dans **Matrix**, l'extermination de la race humaine a été planifiée par les machines, rationalisée et intégrée comme la condition même de possibilité du réseau : dans **Matrix** des grappes d'humains servent de batteries énergétiques aux machines. Le réseau bannit les

menace terroriste. Tu me demandais un miracle, je t'offre le F.B.I. » lance Gruber à son adjoint Théo.

émotions humaines ou les instrumentalise : Gruber utilise les agents du F.B.I. à leur insu dans **Piège de cristal** ; dans **Terminator 2**, le T-800 sait par avance comment va agir le T-1000 (chercher John chez ses parents adoptifs puis éliminer sa mère, prendre son identité et attendre que l'enfant vienne la voir) car il est comme lui programmé à exploiter les sentiments du jeune garçon envers sa famille. Le robot et le militaire sont des figures récurrentes du film d'action (même lorsqu'elles ne sont pas traitées frontalement⁵⁷⁷) car elles se définissent toutes deux par la précision mathématique de leur action, leur contrôle conceptuel de l'espace et leur usage d'une technologie déshumanisante. Dans cette optique, nous appelons abstraction tout ce qui dans le film d'action contemporain est lié à la conceptualisation du monde et la réduction de l'humanité du héros au profit d'une logique de contrôle et d'uniformisation.

Le héros est défini par son humanité singulière, sa vitalité, ses souffrances et son humour qui favorisent l'identification du spectateur et l'opposent aux structures (visuelles, spatiales, narratives) de contrôle abstraites. Le héros n'est pas du côté de la pensée (en tout cas pas de la forme extrême de réflexion qui conduit le méchant au cynisme et à l'inhumanité) mais de l'action. Celle-ci est un principe de vie et de liberté. Rambo se retourne contre les policiers car ceux-ci refusent de le laisser suivre le chemin qu'il a choisi et contestent son passé de héros du Viêt Nam en le traitant de vagabond. La violence brute du film ne mène pas à la déshumanisation du personnage (même s'il traverse une phase animale) mais au contraire à sa renaissance après l'expiation du trauma vietnamien. Le contrôle, la coercition exercée par la police et plus largement le gouvernement américain (qui a tenté d'effacer de la mémoire collective le drame humain de la guerre), sont mis en crise par l'humanité de Rambo, sa puissance physique et le grain si particulier de la voix de Sylvester Stallone lors du discours final dans lequel il revendique le droit d'agir et d'exister. Nous avons observé comment, à certaines occasions, le film d'action pouvait rejoindre le mélodrame dans sa mise en image de sentiments excessifs. Ce sont eux qui permettent au héros d'échapper à la froide logique du réseau. Dans les films de John McTiernan, l'émotion humaine fait retour sous la forme d'une rage acharnée qui transfigure les héros en guerriers primitifs. Comme l'espace qui accueille la séquence d'action, le héros semble connaître une sorte de régression temporelle qui fait de lui un corps préhistorique, souffrant mais indestructible, exhibant ses caractéristiques physique et

⁵⁷⁷ Dans **Une journée en enfer**, l'association est évidente entre la précision du plan de Simon Gruber, la mise en scène chorégraphique de son exécution et la formation militaire des cambrioleurs. Dans **Rambo II** et **III** les figures du militaire et du robot sont associées puisque l'armée russe est filmée à la façon d'un fantôme technologique qui voit ses soldats aux commandes de machines (hélicoptères, tanks) que le héros américain affronte presque à mains nues.

ainsi son humanité : Arnold Schwarzenegger et Bruce Willis à la fin de **Predator** et les **Die Hard**, salis, sanglants et à demi nus ; les révoltés du **Rollerball** qui se battent au ralenti contre les autres joueurs, comme en transe. Chez James Cameron, le sentiment primordial est l'amour, une foi presque naïve en la bonté de certains individus : dans **Terminator 2**, Sarah Connor découvre que le cyborg est encore la meilleure figure paternelle que son fils ait connue, montrant ainsi que l'homme et la machine peuvent cohabiter et, dans **Abyss**, c'est le message d'amour lancé par Bud sur le point de mourir à sa femme qui convainc les extraterrestres de ne pas détruire la Terre alors que leur logique les avait amenés à généraliser que l'humanité dans son ensemble courait à sa perte. Chez Sylvester Stallone, la représentation de l'humain prend plusieurs formes. Lorsqu'il est Rambo, Stallone met l'accent sur la rébellion physique du personnage contre le système et crée des images de destruction matérielle massive. Quant à Rocky, sa force physique lui permet de gagner les combats mais, dans une optique intimiste, c'est d'abord dans ses rapports avec ses proches que le personnage gagne son humanité. Ses adversaires sont au contraire responsables de la désagrégation de la cellule familiale : Clubber Lang et Drago tuent un de ses amis, Tommy Gunn tente de remplacer Rocky Jr. dans le cœur de son père. En tout cas, Stallone incarne régulièrement un héros donc les capacités humaines sont confrontées à des adversaires mécaniques : Ivan Drago dans **Rocky IV**, les machines de combat russes dans **Rambo II** et **III**. Dans **Assassins** son commanditaire (qui cherche à le tuer) ne communique avec lui que par ordinateurs interposés. Dans **Demolition Man**, il est le « dernier des hommes » dans un futur aseptisé alors que dans **Judge Dredd**, il est un clone qui choisit de défendre l'humanité alors que son double maléfique veut la détruire. Dans **Cobra** la caractérisation de son personnage s'inspire du Terminator campé par Arnold Schwarzenegger (lunettes de soleil, blouson de cuir noir, pistolet à viseur laser) mais il est confronté à un environnement encore moins humain que lui : le monde de la mode, peuplé de mannequins et de robots, et une secte de tueurs fanatiques. La tension entre abstraction et figuration se décline au travers de l'opposition entre pensée rationnelle et intuition ou entre technologie et puissance physique corporelle. La stylisation technologique des images tend vers l'abstraction alors que la mise en scène du corps de Stallone est elle du côté de la figuration. Dans **Rocky IV**, la scène de l'entraînement est un montage alterné qui fait rimer l'opposition entre les deux boxeurs : Rocky contre Drago, l'homme contre la machine, la nature sauvage (les plaines enneigées de Russie) contre le dopage en laboratoire, la figuration picturale du paysage contre l'abstraction des monochromes rouges et de l'imagerie médicale. Dans **Rocky Balboa**, le héros assiste à la télévision à un combat de son double virtuel : les performances physiques de l'humain sont

désormais alignées sur celles du simulacre informatique et remonter sur le ring devient pour Rocky l'occasion d'affirmer qu'il existe toujours en tant qu'individu.



Figure 653 – Cobra



Figure 654 - Rocky Balboa

Le héros de film d'action fait voler en éclats les entraves du réseau et ses représentations abstraites. Il s'agit de détourner les contraintes, de réaffirmer sa liberté par l'improvisation (utilisation intuitive de l'espace qui contraste avec la maîtrise *a priori* des tenants du réseau) et l'éclat spectaculaire (qui s'oppose à un fonctionnalisme architectural qui étouffe et efface la figure humaine).

Par l'action, le héros parvient à s'extraire du réseau et en retourne le fonctionnement à son profit. Cette posture correspond sans doute mieux à la discrétion du monde de l'espionnage qu'à celui du film d'action et elle n'y est utilisée qu'en complément de transgressions plus spectaculaires. Dans **Mission : Impossible**, Ethan Hunt est accusé à tort d'intelligence avec l'ennemi et, pour se disculper, il vole des informations confidentielles : lorsqu'il fait semblant de les vendre, il utilise le réseau pour obliger le véritable traître à se dénoncer. Jason Bourne fait de même dans **La Vengeance dans la peau**. Dans **Ennemi d'État**, Robert Clayton Dean et Brill, les deux victimes du réseau, se défendent contre leurs manipulateurs avec les armes de ceux-ci : ils les surveillent (le sénateur voit sa chambre d'hôtel truffée de caméras comme l'avait été la maison de Dean) et les calomnient (les relevés bancaires du chef de la N.S.A. sont falsifiés). A la fin du film, les deux héros utilisent à leur avantage la complexité des interactions entre les différentes strates du réseau de surveillance et réunissent agents de la N.S.A. corrompus, mafieux et policiers pour provoquer une fusillade entre ces forces qui n'auraient jamais dû se rencontrer. A la fin de **16 Blocs**, le policier intègre joué par Bruce Willis piège son collègue corrompu qui l'a fait accuser de meurtre en enregistrant ses aveux avec un micro caché. Ces résolutions se font en parallèle de séquences d'action qui sont l'occasion d'une remise en cause beaucoup plus directe et spectaculaire du réseau.

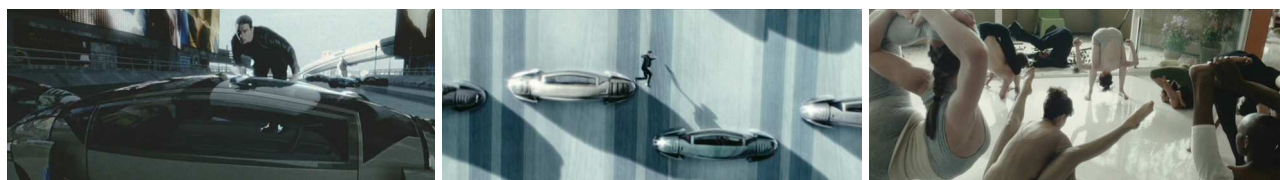


Figure 655 - Minority Report

La représentation du monde donnée par le film d'action est géométrique, fonctionnelle et contraignante comme un plan d'architecte. L'organisation de l'espace est conceptuelle, tenant d'une logique abstraite et pour ainsi dire inhumaine. Le corps humain doit y trouver sa place quitte à en briser les règles et à recréer lui-même son espace vital : c'est la fonction de la séquence d'action, influx d'énergie qui se traduit par des images de destruction, brutales ou ludiques selon la tonalité des films. Dans **Minority Report**, la ville, le réseau et le contrôle vont de pair puisque même les voitures se déplacent en suivant une trajectoire prédéfinie. Lorsque John Anderton est accusé d'un meurtre à venir, son véhicule se verrouille et se dérouté pour le déposer dans les mains de la justice, véritable prison automatique. Le héros doit dès lors contredire le mouvement du réseau : Anderton brise la vitre de son véhicule et monte sur le toit avant de sauter de voiture en voiture, à la grande surprise des autres conducteurs qui, eux, continuent de se laisser guider. L'action est une prise de position personnelle, une revendication d'innocence et de liberté (« *Tout le monde court* ») qui se traduit visuellement par un usage inaccoutumé de l'espace urbain : le héros monte sur sa voiture, court le long de la façade d'un immeuble avant de traverser une fenêtre et de se retrouver face à des contorsionnistes marchant littéralement la tête en bas. Leur présence souligne de façon humoristique la situation d'Anderton qui se voit soudainement contraint de remettre en cause toute son existence, sa foi en la justice et le système qu'il défendait : il doit avoir un autre regard sur le monde, remettre en cause l'ordre établi, en particulier l'organisation spatiale du décor qui traduit un contrôle extérieur hostile au héros. L'enjeu de la scène d'action est de mettre le monde sens dessus dessous (et de transmettre cette excitation au spectateur qui sortira de la séance « la tête à l'envers »). Pour échapper au contrôle de la police, Anderton doit s'extraire du réseau géométrique en se déplaçant de façon spectaculaire et inattendue : monter sur le toit des voitures, traverser le plancher d'un immeuble en jet-pack... Aux lignes droites du réseau, il oppose ses propres trajectoires qui tiennent de la courbe et de l'évitement. Pour Le Corbusier, « *La droite est saine aussi à l'âme des villes. La courbe est ruineuse, difficile et dangereuse ; elle paralyse.* »⁵⁷⁸ C'est justement pour cela que

⁵⁷⁸ Le Corbusier, *op.cit.*, p.10.

les déplacements des héros de film d'action s'apparentent à des courbes dans leur volonté de briser le contrôle du réseau. Il ne s'agit pas forcément de courbes effectives mais simplement d'une façon de ne pas se conformer aux trajectoires préétablies en provoquant, comme le note Le Corbusier, un résultat « *dangereu[x]* » et « *ruineu[x]* » (la séquence d'action provoque de nombreux dégâts matériels et humains). De la même manière « *dans **Heat**, la ligne droite se situe du côté de l'inhumanité, de la programmation (couloirs, tunnels, escalators, autoroutes, etc.), de la disparation (physique et donc identitaire) et, in fine, de la mort (résultat de toutes les rencontres frontales), tandis que la courbe, elle, est le signe d'une humanité qui tente de faire événement dans l'espace, de se reconquérir.* »⁵⁷⁹

L'organisation du réseau routier est synonyme d'un contrôle que le héros rejette : la poursuite automobile de **Police Fédérale Los Angeles** se fait à contresens et William Friedkin prend bien soin de filmer en gros plan les panneaux rouges d'interdiction de circuler lorsque la voiture des héros s'engage sur la voie rapide, afin de souligner le caractère transgressif de leur déplacement. Le respect des règles de circulation équivaut à celui des lois, si bien que les excès de conduite et les accidents que mettent en scène les films d'action valent comme autant de remises en question de ces principes, d'autant plus lorsque, dans **L'Épreuve de force** ou **16 Blocs**, la route que suivent les personnages a été tracée par des policiers corrompus lancés à leur poursuite. Déjouer l'organisation linéaire de l'espace en prenant des chemins de traverse devient alors un impératif vital.



Figure 656 - Police Fédérale Los Angeles



Figure 657 – Complots



Figure 658 - Le Pacificateur

A la fin de **Collatéral**, le cadavre de Vincent repose immobile sur la banquette d'un métro qui l'emmène vers le lointain. Le train devient l'équivalent technologique de la barque de Charon : dans un film d'action contemporain, cesser de bouger, être mû par les infrastructures du réseau au lieu de se mouvoir *contre* elles, c'est être mort (toujours chez Michael Mann, la dernière image de **Heat** nous montrait déjà deux corps, l'un vivant et l'autre mort mais prisonniers d'une même immobilité, figés près du tarmac d'un aéroport). A l'inverse, dans **Collatéral**, Max est un héros d'action et un survivant. Sa fonction de chauffeur

⁵⁷⁹ Jean Baptiste Thoret, « *Trajectoires incompatibles* », article cité, p.34.

de taxi le pousse à suivre les voies toutes tracées du réseau (les rues de Los Angeles qu'il connaît parfaitement) qui épuisent doucement son énergie et ses rêves (la société de limousine qu'il ne dirigera sans doute jamais, la place paradisiaque qu'il ne possède qu'en carte postale). La menace que fait peser Vincent sur sa vie l'oblige alors à contredire l'espace moderne en y laissant entrer un chaos vital : il détruit symboliquement son taxi (qui était l'image de son rapport aseptisé au monde, toujours vu derrière une vitre) et, piégé dans le métro, il traverse en courant les couloirs d'ordinaire si calmes avant de se jeter sur le sol d'une rame. Plus de vingt ans avant Max, les Warriors des **Guerriers de la nuit** libéraient déjà leur énergie dans le métro, prenant les escaliers à contre-sens, bousculant les voyageurs, sautant sur les voies et se battant dans les toilettes, échappant ainsi au contrôle des autres gangs et de la police lancés à leurs trousses. Lorsque Popeye Doyle lance sa voiture à toute allure sous le métro de **French Connection**, bafouant ainsi toutes les règles de sécurité et de circulation, il annonce bien sûr la voiture roulant à contresens sur l'autoroute dans **Police Fédérale Los Angeles** du même William Friedkin mais aussi les déplacements vifs de la moto de Trinity, elle aussi à contresens du réseau, dans **Matrix Reloaded**. Dans **Speed Racer**, les poursuites prennent place dans l'espace limité d'un circuit, mais cela n'empêche pas la séquence d'action de se construire de façon non linéaire puisque les voitures du futur sont capables de bondir les unes au-dessus des autres ou de rouler sur les parois du circuit, inventant des trajectoires inédites.



Figure 659 - Collatéral

Dans le réseau, les niveaux inférieurs sont traditionnellement soumis aux strates supérieures mais c'est d'eux que vient la révolte : les opposants au système se cachent dans les égouts dans **Demolition Man**, Zion est construite dans les profondeurs de la Terre dans **Matrix**. Dans **Métropolis** et **Le Tombeau hindou**, Fritz Lang ne procédait pas différemment en présentant la révolte des ouvriers et des lépreux comme une remontée vers la surface. Ce renversement des valeurs participe de l'apparente infériorité stratégique des héros qui sont souvent obligés de se glisser dans des souterrains (c'est par le métro que les gangs des **Guerriers de la nuit** pénètrent dans le centre de New York et par les « égouts » de l'Étoile de la Mort que fuient les héros de **La Guerre des étoiles**) ou divers conduits (**Piège de cristal**, **Mission : Impossible**). En lieux clos, le héros se voit également obligé de réinventer l'espace

qui l'entoure pour en enrayer les structures de contrôle. Dans **Piège de cristal**, Hans Gruber et ses hommes prennent le contrôle de l'immeuble comme ensemble mais ne tiennent pas la totalité de l'espace puisque John McClane se réfugie dans ses marges (cage d'ascenseur, conduits d'aération, étages encore en construction) et les y tient en échec, élargissant par son action le champ du chaos et de la ruine, limités dans un premier temps aux zones de travaux. Dans **Rock**, le groupe de héros se trouve également en position de faiblesse par rapport au contrôle des militaires et doit donc privilégier un usage inattendu et non-officiel de l'espace en infiltrant les souterrains de la prison : guidé par un ancien détenu, le commando de secours organise une évasion à l'envers, appliquant les principes de discrétion et de détournement qui sont ceux des évadés, mais cette fois-ci pour entrer dans la prison.



Figure 660 - Le Pacificateur

En extérieur comme en intérieur, à pied, à cheval ou en voiture, les déplacements du héros d'action ont toujours valeur d'opposition à un « système » qui semble descendre en droite ligne du cinéma d'espionnage paranoïaque des années soixante-dix, doté par le spectaculaire contemporain d'une puissance de feu inédite. **Complots** de Richard Donner (1997) prend ainsi pour héros un chauffeur de taxi paranoïaque persuadé (à raison) d'être menacé par une officine secrète du gouvernement américain et qui, à tous les moments de sa vie, pratique un art de l'évitement du réseau. En tant que chauffeur de taxi, Jerry Fletcher (Mel Gibson) maîtrise le premier niveau du réseau, celui de l'enchevêtrement des rues, mais reste à la merci du réseau occulte de l'espionnage qui le traque. Pour tromper celui-ci, il rentre chaque jour chez lui par un chemin différent, passant par exemple par le toit pour accéder à son escalier. Face à des dangers de plus en plus importants, Jerry va appliquer sa méthode à plus grande échelle, dans le cadre de scènes d'action. Traqué dans un hôpital, il s'écarte du couloir principal et se cache dans une chambre pour que ses adversaires passent devant lui sans le voir, ce qui inverse le cours de la poursuite : si le réseau correspond à la ligne droite du couloir, Jerry le contrarie en effectuant une boucle puis en s'échappant dans le conduit vertical réservé à la blanchisserie. Constatant que sa voiture est prise en filature, Jerry provoque un embouteillage et sème ses poursuivants à pied : une fois encore, le réseau urbain et sa collusion avec les réseaux de surveillance sont mis en échec par un comportement

inattendu (la liberté offerte par le déplacement à pied est régulièrement utilisé dans le film d'action : à la fin du **Pacificateur**, le terroriste se cache dans la foule des piétons pour échapper à ses poursuivants).

La réaction spectaculaire du film d'action urbain face aux contraintes architecturales nous évoque les performances du fil-de-fériste français Philippe Petit, reposant elles-aussi sur le détournement (ludique plutôt que violent) de l'architecture urbaine. Après avoir transporté son cirque en haut des tours de Notre-Dame de Paris, lieu historique chargé de mémoire, Petit choisit de tendre son fil sur des infrastructures technologiques. D'abord un pont autoroutier à Sidney puis, le 7 mai 1974, il danse entre les deux tours du World Trade Center, détournant par la poésie de ses mouvements l'architecture massive de ce lieu de pouvoir symbolisant la supériorité des forces économiques sur les individus. Dans un moyen d'expression par ailleurs très éloigné du cinéma, Philippe Petit témoigne de cette intuition que la ville est un espace spectaculaire mais contraignant où le corps humain doit réinventer la place qu'il occupe, quitte à entrer en lutte avec elle. La poésie du détournement dont fait preuve le *performer* se place à la fois dans la continuité des comiques du burlesque (Harold Lloyd escaladant l'horloge de **Monte là-dessus** [Fred C. Newmeyer et Sam Taylor, 1923], Charlot se coinçant dans les rouages des machines des **Temps modernes**), tout en annonçant celle du film d'action contemporain qui s'exprimera davantage sur le mode de la destruction massive que du simple détournement.

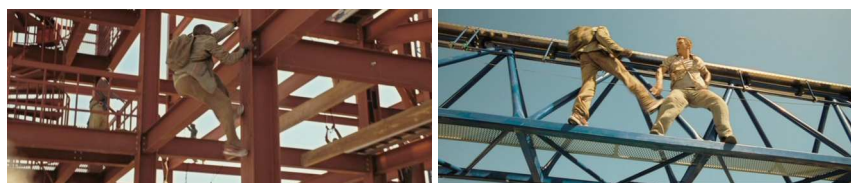


Figure 661 - Casino Royale

Les déplacements de Philippe Petit annoncent les cascades urbaines des pratiquants du « parkour » et du « freerun » qui se font une spécialité de parcourir des chemins inattendus dans un environnement urbain contraignant, alliant efficacité du déplacement et mouvements spectaculaires, sautant d'immeubles en immeubles ou se glissant dans des espaces restreints au niveau du sol. Prenant son origine dans d'anciennes pratiques martiales, le parkour est adapté à l'espace urbain moderne par plusieurs jeunes de banlieue parisienne qui, visiblement inspirés par les cascades du cinéma d'action contemporain, trouvent assez rapidement des rôles sur grand écran, tant aux Etats-Unis (le début de **Casino Royale**, **Die Hard 4**) qu'en

France (particulièrement dans des films produits par Luc Besson : **Les Rivières pourpres 2 : Les anges de l'apocalypse** [Olivier Dahan, 2004], **Banlieue 13** [Pierre Morel, 2004], **Banlieue 13 : Ultimatum** [Patrick Alessandrin, 2009]). Faisant partie des fondateurs du parkour, le groupe des Yamakasi se met en scène dans deux films de fiction : **Yamakasi** (Ariel Zeitoun, 2001, produit par Luc Besson) et **Les Fils du vent** (Julien Seri, 2004). Au-delà d'un résultat artistique discutable, il faut constater la pertinence de cette forme spectaculaire de déplacement urbain en relation dans les formes du cinéma d'action contemporain qui reposent sur une réinvention des liens entre le corps et la ville⁵⁸⁰.

En réussissant à s'extraire du réseau, le héros met en valeur son individualité dans un environnement qui cherche au contraire à limiter son énergie. Dans **Matrix** Néo doit apprendre à maîtriser ses pouvoirs alors qu'autour de lui rares sont ceux qui croient en sa capacité à devenir l' élu : lorsqu'il combat l'Agent Smith, celui-ci le rabaisse et le fait douter, et c'est par sa victoire contre le réseau que Néo affirme sa puissance. La même idée est illustrée par John McTiernan à la fin de **Thomas Crown**, justement un film sur les doubles, le faux (la contrefaçon de tableaux) et le mensonge (la trahison amoureuse). L'homme d'affaire-cambrioleur est menacé de toutes parts par le réseau qui prend la forme du système d'une vidéosurveillance qui scrute ses mouvements et du quadrillage du musée par la police. Pour tromper le réseau, Crown choisit de se dédoubler : il fait envahir le musée par un groupe de figurants vêtus comme lui qui arpentent les couloirs de façon mécanique. Sur les écrans de contrôle comme sur le terrain, les policiers ne parviennent plus à distinguer le criminel « authentique » de ses doubles. Le réseau est débordé et sa structure géométrique ne parvient pas à contenir le mouvement vital du héros : les couloirs ont beau se couper à angles droits, un policier avoue qu'« *il nous fait tourner en rond* ». La mise en scène se construit en effet sur une opposition entre travellings linéaires et mouvements de caméra circulaires ou semi-circulaires qui accentuent la perte de repères. Par son utilisation des techniques de surveillance moderne (caméras et écrans de contrôle) et sa référence au tableau de Magritte « Le Fils de l'homme » (Crown et ses doubles portent un pardessus noir et un chapeau melon comme l'homme sans visage de la toile qui est plusieurs fois visible dans la séquence), la scène d'action apparaît comme un commentaire sur la disparition de la figure humaine dans le monde contemporain : le personnage peint par Magritte n'a pas de visage et l'homme

⁵⁸⁰ Produit de la culture urbaine moderne, le parkour mérite néanmoins de voir sa nouveauté nuancée. Lorsque le héros de **Prince of Persia : Les Sables du temps** (Mike Newell, 2010) bondit sur les toits d'une cité arabe légendaire en suivant les chorégraphies de David Belle, un des fondateurs français du parkour, il ne fait

moderne, celui des non-lieux et du réseau, est lui aussi privé de son individualité. Crown pousse d'abord la logique du réseau dans ses derniers retranchements en abandonnant complètement son identité, se confondant avec ses doubles pour échapper à la police. A la fin de la séquence, il laisse derrière lui son déguisement, redevient lui-même, renaît afin d'accomplir ses dernières épreuves (restituer le tableau volé au musée dans un dernier coup d'éclat et sceller son histoire d'amour avec Catherine Banning) sous son vrai visage. Par sa dimension abstraite, le réseau pratique une forme de défiguration : les personnages sont réduits à des signes graphiques sur des capteurs, à des images de faible définition sur des écrans, plongés dans le magma coloré d'un filtre à vision nocturne. En s'extrayant du réseau, Thomas Crown révèle le visage masqué par la pomme de Magritte (plus que par son visage, c'est le plus souvent par l'exhibition de son corps musclé que le héros de film d'action affirme son indépendance et sa réalité).



Figure 662 - Thomas Crown

Notons enfin que, dans les films d'action, la forme du réseau et son contrôle technologique ne sont pas uniquement associés aux méchants. La maîtrise des dernières technologies peut aussi être du côté du héros qui doit alors faire face – dans un retournement du principe observé jusqu'alors – à une menace insaisissable et déterminée. **Le Pacificateur** raconte la longue traque d'armes nucléaires volées, à travers les Balkans puis New York. Les agents américains ont à leur disposition tous les éléments nécessaires pour localiser les ogives nucléaires (images satellitaires de l'accident de train qui a servi à camoufler le vol, cartes d'état major, capteur de radiations, descriptif du fret et du trafic des passagers dans toutes les grandes villes du monde...) mais, dans ce torrent d'informations qui leur donne une vision globale de la situation, ils peinent à concevoir que le transport de la bombe et l'attentat lui-même sont le fait d'un seul individu n'appartenant même pas à un groupuscule politique, ce qui lui permet de toujours passer entre les mailles du filet. La dernière séquence du film, où l'on suit la traque du kamikaze par la police et l'armée à travers la ville, multiplie les images de contrôle et les signes graphiques conventionnellement associés au réseau : viseur des tireurs d'élite, cartographie schématique sur laquelle les risques de radiation dus à l'attentat

finalment qu'actualiser les cascades de Douglas Fairbanks dans **Le Voleur de Bagdad** (Raoul Walsh, 1924).

sont indiqués par des cercles concentriques, caméras de surveillance envoyant leurs images sur des écrans d'ordinateur, quadrillage des rues par les voitures et survol par les hélicoptères. Ce déploiement de force échoue dans un premier temps à stopper le terroriste caché dans la foule des passants et les deux héros ne pourront l'arrêter qu'en abandonnant leur matériel technologique, en se fiant à leur seule intuition et à leurs capacités physiques (ils courent dans les rues, se heurtent aux voitures et aux piétons).

Dans **Aliens**, les soldats futuristes arrivent sur la planète extraterrestre en exhibant leur puissance technologique mais sont vite débordés par la vitalité organique imprévisible des créatures⁵⁸¹. Les *Marines* de l'espace appartiennent tout entier au réseau. Ils sont mandatés par la Compagnie, un consortium interstellaire qui instrumentalise leur mission de sauvetage et, surtout, ils sont reliés entre eux par un système de caméras portatives et de capteurs transmettant leurs positions dans l'espace à un poste de contrôle à l'écart de l'action. La discipline des *Marines* correspond au contrôle spatial du réseau mais leur organisation va être mise en crise par la prolifération des aliens. Au contrôle linéaire des différents niveaux de la base par les colons puis les *Marines*, les extraterrestres répondent par des trajectoires complexes (ils occupent les profondeurs infernales de la base, se glissent dans divers interstices, passent à travers les cloisons et entre les étages) qui leur assurent puissance et effet de surprise.

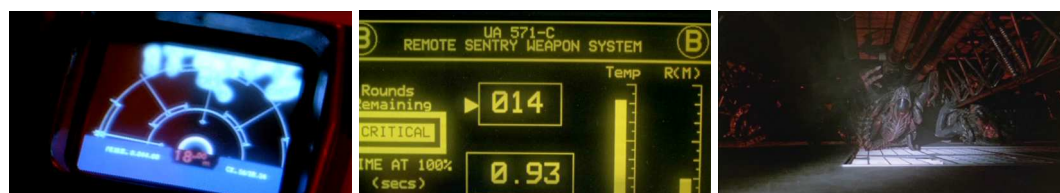


Figure 663 - Aliens

Lorsque les *Marines* observent sur leurs capteurs de mouvements la progression d'une masse d'extraterrestres, ils sont désorientés par la non-concordance entre les informations de leurs capteurs et celles fournies par leurs yeux (les créatures annoncées restent invisibles). Les aliens avancent à travers le faux plafond de la salle où les attendent les militaires : l'appréhension de l'espace en deux dimensions des *Marines* (la surface du capteur fournit une retranscription géométrique mais plane du réseau) est dépassée par les déplacements des

⁵⁸¹ La virilité excessive des marines (dont la seule femme, Vasquez, a les cheveux courts, cache son corps sous un lourd équipement, jure comme un charretier et utilise le même fusil phallique que ses compagnons) se heurte à l'expansion d'un principe féminin (les aliens sont dirigés par une reine) que seule Ripley pourra vaincre en

extraterrestres dans un espace à trois dimensions (ils utilisent la hauteur du décor). Lorsque les *Marines* couvrent leurs arrières avec des mitrailleuses automatiques, James Cameron ne filme que le décompte des cartouches sans que l'on voie la moindre créature mourir, si bien que les armes semblent tirer dans le vide. L'organisation mathématique du réseau (le chiffre des cartouches restantes s'inscrit sur un écran à cristaux liquides) est contredite par le mystère des aliens. Le décor fonctionnel de la base, avec ses parois métalliques et ses couloirs se coupant à angles droits, aisément schématisable en réseau, est contaminé par l'organisme extraterrestre qui a tôt fait de le transformer en un labyrinthe aux formes étranges et changeantes, semblable au corps indéfinissable de l'alien. Cette métamorphose du décor cause la défaite des *Marines* qui ne parviennent pas à appliquer leur réseau au monde de l'alien : les formes de celui-ci ne peuvent être inscrites dans une démarche de stylisation géométrique. A la fin du film, ce n'est qu'en attirant la reine alien dans la soute du vaisseau spatial que Ripley parvient à la vaincre : la créature ne peut s'adapter à ce décor fonctionnel, elle glisse sur ses parois lisses. On retrouve le combat à l'œuvre dans tous les films d'action entre le technologique et le physique, mais inversé puisque la puissance organique est cette fois-ci du côté des monstres, alors que les militaires américains sont associés à une géométrie traduisant un contrôle technologique qui n'est qu'apparent. Autant d'éléments qui étaient déjà présents dans le film de Ridley Scott mais que l'approche de James Cameron, centrée sur l'explicite du film de guerre et d'action et assumant ses références à la guerre du Viêt Nam, ne rend que plus évidents. Notons par ailleurs que, de façon moins menaçante que les aliens, les extraterrestres liquides d'*Abyss* auront aussi la capacité de parcourir tout en souplesse l'espace ordonné et quadrillé de la station sous-marine.

Le rapport du cinéma d'action au réseau témoigne du paradoxe d'un genre qui, par la stylisation de ses images et les machineries complexes que nécessite son style spectaculaire, pose la précision et la maîtrise technologique en principes fondamentaux tout en célébrant, dans un mouvement contraire, la violence primitive comme opposition à toute forme d'organisation liberticide du monde. Opposé à l'exploitation du réseau, le héros organise sa révolution (le plus souvent en vue d'un retour à l'ordre par ailleurs tout à fait conventionnel) grâce à son intuition (alors que le méchant est défini par son intelligence rationnelle), à une forme positive de désordre qui fait du chaos un principe libérateur, et enfin à sa propre

opposant son instinct maternel à la féminité dévorante de la reine.

puissance physique (couplée avec un usage positif de la technologie qui, d'abord menaçante, doit être progressivement domptée).

D'un point de vue pictural, la géométrie du réseau crée des images à la limite de l'abstraction que l'on peut interpréter comme la figuration de processus mentaux complexes, de plans machiavéliques (« plan » étant entendu dans son double sens de dessin et de dessein) auxquels est confronté le héros. Les scènes d'action elles-mêmes sont à la fois œuvres d'ingénieur dont la conception et la mise en image témoignent d'une stricte rationalisation industrielle, et véritables licences poétiques pliant le réel, l'espace, le temps et la résistance des corps à d'improbables excès figuratifs. Le réseau est donc, outre un principe narratif, ce qui délimite l'espace de la mise en scène. Il dessine le repère géométrique dans lequel s'inscrivent les mouvements des corps et de la caméra, un repère dont les coordonnées sont appelées à varier à l'issue de plusieurs évolutions technologiques.

3. Une organisation géométrique de la narration et de la mise en scène

Dans le cinéma d'action contemporain, la géométrisation de la représentation est en phase avec les évolutions de l'architecture et des moyens de communication, et aboutit à la création d'images semi-abstraites. Le réseau est visualisé par le motif omniprésent du quadrillage comme principe structurant de la mise en scène. Ainsi, les films de Michael Mann « *procèdent non seulement d'une intelligence de la ville moderne, ce qui les affine pleinement au cinéma d'action urbain, mais aussi d'une géométrie concrète des rapports où les destins des hommes sont indissociables d'une dynamique formelle et topographique qui les reformule. Soit les premiers plans de **Heat** : deux voies ferrées, un train en approche et au centre, un quai de gare. Un homme quelconque (De Niro en gros plan) sort d'un train – incarnation littérale d'un système géométrique – et emprunte un escalator. [...] Mais ce qui retient l'attention ici, et ce qui intéresse visiblement Mann, ce sont les motifs géométriques dessinés sur le sol : deux lignes blanches (versions abstraites des deux voies ferrées et des deux escalators) et une flèche courbe située au centre du plan. Soit un programme conceptuel qui préexiste à la fiction et en conditionnera le surgissement* »⁵⁸². Le récit et la représentation sont associés à des principes formels issus de la géométrie du réseau.

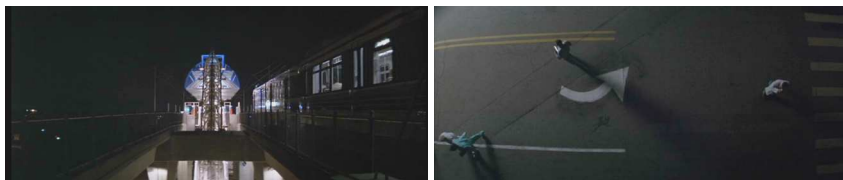


Figure 664 - Heat

Celui-ci peut apparaître comme une forme narrative. Dans **Les Guerriers de la nuit**, **Une journée en enfer** ou **Collatéral**, le réseau n'est pas seulement l'espace physique des diverses routes suivies par les héros, mais également la façon dont le récit se coule dans ces canaux, s'y concentre ou s'y disperse. La complexité de l'espace urbain et de son quadrillage est exprimée non seulement par l'image mais aussi par la façon dont le film se raconte. Si les images des films d'action sont sous-tendues par des principes abstraits, il en est de même pour leurs récits, également constitués en blocs géométriques. Dans chacun de nos trois exemples, nous suivons les personnages dans le labyrinthe de l'espace urbain. Celui-ci impose sa forme aux corps (dans un premier temps, les personnages doivent se conformer au réseau, suivre ses artères, se plier à ses recoins) mais également au récit.

⁵⁸² Jean-Baptiste Thoret, « *Trajectoires incompatibles* », article cité, p.34.

Le générique des **Guerriers de la nuit**, composé d'une juxtaposition de saynètes présentant les différents gangs dans un montage alterné par lequel on les voit se rendre tous vers Central Park pour y écouter Cyrus, apparaît comme un équivalent narratif du motif géométrique du réseau, rendu explicite par les images du plan de métro. Le réseau des **Guerriers de la nuit** repose sur la séparation de New York en plusieurs espaces, plusieurs quartiers dont chacun est contrôlé par un gang lui-même soumis aux Gramercy Riffs (dont nous avons vu qu'ils contrôlent un espace intermédiaire, sans réel ancrage physique, nulle part et partout à la fois). L'enchaînement des plans dans le générique dessine donc en quelque sorte la carte de la ville, annonçant déjà son partage entre plusieurs gangs dont les trajectoires convergent, par leur utilisation du réseau (le métro comme voie de communication), en un seul point. La course des Warriors à travers les territoires des différents gangs et les scènes d'action qui en découlent rendent visible et concret le découpage de la ville en réseau, et inscrivent celui-ci à la base de la forme narrative du film. Si le schéma des lignes du métro et le découpage de la ville en quartiers sont considérés comme des données abstraites (une stylisation de la réalité physique de la ville), alors les formes narratives qui en découlent, qui suivent les lignes ainsi tracées, le sont tout autant. Il en est de même dans ces « visites guidées » urbaines que sont **New York 1997** et **Los Angeles 2013** : le récit suit les déplacements de Snake Plissken au travers des deux villes, de leurs artères principales qui débouchent toujours sur des séquences d'action. La narration des **Guerriers de la nuit** en montage alterné est rendue nécessaire par la topographie en réseau de New York : dans le labyrinthe, les Warriors sont obligés de se séparer, ils vivent chacun des aventures singulières (l'un est arrêté par la police pour harcèlement sexuel, les autres sont pris au piège par un gang de jeunes femmes...) avant de retrouver le reste de la bande à une station de métro. Du point de vue du récit, la fonction de la station de métro est la même que celle qu'elle occupe normalement dans l'espace urbain : être un nœud de communication, une intersection et une plate-forme d'échange entre plusieurs voies, plusieurs moyens de transport, plusieurs mondes, plusieurs histoires aussi. La trajectoire de chaque personnage ou groupe de personnages incarne et figure un « fil » narratif, chaque intrigue parallèle se réunissant aux autres dans la station de métro pour un dernier déplacement (vers la plage de Coney Island), en vue du combat final.

Dans **Une journée en enfer** et **Collatéral**, on l'a vu, l'efficacité du récit (c'est-à-dire le plan élaboré par Simon et Vincent pour aboutir à leurs fins) repose sur une schématisation en réseau de l'espace urbain. Dans un premier temps – avant l'irruption salvatrice du chaos par lequel McClane et Max reprennent l'initiative – la narration se coule dans le tracé de la

ville qui devient en un sens une carte du scénario, la transcription physique d'enjeux scénaristiques non-figuratifs. Les deux films se construisent comme un circuit, avec leurs lignes droites, leurs pics dramatiques et spectaculaires et au contraire leurs embardées, leurs moments de calme et d'hésitation. Les pics sont bien sûr les séquences d'action et de suspense, les courses à travers New York et les désamorçages de bombe d'**Une journée en enfer**, la fusillade dans la boîte de nuit de **Collatéral**. La structure complexe et non-linéaire du réseau permet également des détours, des séquences situées en marge de la trajectoire principale et donc de l'enchaînement des péripéties et de l'action spectaculaires qui sont alors remises au second plan. C'est, dans **Collatéral**, les nombreuses images impressionnistes de la ville qui s'agglomèrent autour des déplacements du taxi et, à l'échelle d'une séquence entière, la visite de Vincent et Max à la mère hospitalisée de celui-ci, ou le passage inattendu chez le commanditaire de Vincent pour y rechercher les informations détruites par Max. Autant d'instant de contemplation, d'imprévus et de retards qui s'inscrivent en faux dans la précision fonctionnelle de Vincent. **Une journée en enfer** connaît de semblables moments de suspension ou du moins de décalage. Le monde est petit et les recoins du réseau permettent des rencontres inattendues : McClane et les terroristes se croisent au coin d'une rue sans même se voir et les hommes de Simon épargnent volontairement Zeus qui les a confondus avec des policiers. Il en va de même lorsque Zeus se rend dans le piège que Simon leur a tendu, à McClane et lui, au Yankee Stadium, où les attend un tireur embusqué qui doit les éliminer. Zeus est seul au rendez-vous et le tueur, pour ne pas désobéir à ses ordres (qui stipulent qu'il doit tuer deux hommes), le laisse partir. La séquence n'a aucune implication narrative, est un détour dans la trajectoire de Zeus qui prend à peine conscience du danger qu'il a couru : aboutissement supposé du plan de Simon, la rencontre du Yankee Stadium est finalement une piste narrative laissée en friche, témoignage de la complexité et de l'entrelacement des possibles dans la narration réticulaire. Là encore, les marges de l'espace stratifié sont aussi les marges du récit et la structure graphique de la ville est utilisée comme l'équivalent d'une forme narrative, incarnant des enjeux dramatiques abstraits. Ces moments d'hésitation narrative se construisent en parallèle de la ligne droite de l'action et constituent une alternative à la simplicité narrative qui règne souvent dans le genre. Précisons néanmoins que cette narration en réseau n'est pas, à l'échelle du film entier, synonyme de dispersion, nos films tendant toujours, on le sait, vers une synthèse des divers enjeux dramatiques en un *crescendo* spectaculaire.



Figure 665 - *Demain ne meurs jamais* Figure 666 - *24 Heures chrono* Figure 667 - *Hulk*

Le réseau architectural est doublé d'un réseau immatériel reliant des lieux et des individus spatialement éloignés par le biais des moyens de communication modernes dont le quadrillage est étendu au monde entier. La géométrie du réseau est alors rendue visible, du point de vue du « cerveau » qui le contrôle, par la juxtaposition des écrans de contrôle au travers desquels nous sont donnés plusieurs points de vue sur la même situation ou des situations parallèles. Les exemples sont nombreux, du mur d'écran devant lequel posent les méchants de **Haute sécurité** ou **Tango & Cash** aux salles de contrôle des services secrets ou de l'armée dans **Ennemi d'État**, **La Chute du Faucon noir**, **Double Team** ou **24 Heures chrono**. Cette série établit, dans le cadre d'une fiction tactique spectaculaire, un lien très net entre la multiplication des informations (et donc des points de vue permis par l'expansion du réseau et les liaisons transversales entre les individus) et la figure visuelle du *split screen* qui est son outil narratif majeur et l'un des moteurs de l'action. Le *split screen* est un motif géométrique (les images sont placées dans des sur-cadres découpés en fonction de formes préétablies) et apparaît comme une illustration du réseau puisque la forme de quadrillage est retranscrite sur les images elles-mêmes. Le principe des écrans de contrôle juxtaposés, d'abord présenté dans un cadre référentiel (les moniteurs de la salle de contrôle) s'autonomise et contamine la mise en scène : l'image se diffracte en plusieurs cadres, le spectateur se retrouve dans la position de l'opérateur qui analyse les images, reçoit en masse des informations qu'il doit intégrer et hiérarchiser en temps réel. Que l'on soit face à un *split screen* diégétisé (un mur d'écrans) ou sous sa forme d'artifice cinématographique (les images se libèrent arbitrairement de leur cadre), il s'agit toujours de rendre compte d'un même regard extérieur, technologique et conceptualisant sur le monde.

L'existence des écrans partagés n'est évidemment pas uniquement associée au cinéma d'action et au suspense stratégique puisque dès son **Napoléon** (1927) Abel Gance utilise une technique de projection sur écrans multiples pour diffracter le récit, juxtaposer différents points de vue et intégrer des images symboliques à la continuité narrative. On constate néanmoins que l'utilisation du *split screen* gagne en ampleur et en visibilité dans le cinéma spectaculaire des années soixante et soixante-dix, prémisses formelles et technologiques du

cinéma d'action contemporain. C'est à la même période que se développe la représentation du monde comme réseau à la géométrie conceptuelle (les pistes de course de **Grand Prix**, la ville dans **L'Etrangleur de Boston**, les plans machiavéliques du milliardaire dans **L'Affaire Thomas Crown** de Norman Jewison, 1968, la base scientifique du **Mystère Andromède** de Robert Wise en 1971). Le principe du réseau s'extrait de la fiction, son quadrillage abstrait trouve à s'incarner dans la matière même de l'image. Par le *split screen*, le réseau est érigé en principe narratif : le rapprochement des images, source du récit, est permis par sa structure géométrique.



Figure 668 - Domino

Les personnages sont réduits à des trajectoires qui convergent en un seul point pour l'affrontement final : dans **Domino** de Tony Scott, l'improbable complexité de l'intrigue est résumée par une variation sur le motif du *split screen*, une série d'images reliées en réseau par des lignes en mouvement. Cette fragmentation narrative, propre à des films comme **Pulp Fiction** (Quentin Tarantino, 1994) ou **True Romance** (écrit par Quentin Tarantino et justement réalisé par Tony Scott) propose de suivre des intrigues parallèles qui convergent en fin de film, avec le plus souvent des conséquences destructrices. On est finalement proches de la structure de films comme **La Horde sauvage** ou les westerns de Sergio Leone où les adversaires s'acheminent vers le lieu du duel. Le réseau physique et narratif se révèle avoir un centre et c'est là que se déroulera l'affrontement final. Dans **Domino**, Tony Scott conceptualise ces enjeux narratifs sous la forme d'une figure géométrique, d'un schéma abstrait qui révèle ainsi le caractère conceptuel de la structure narrative. Dans **Hulk** d'Ang Lee, l'utilisation des écrans partagés renvoie moins à la logique du réseau qu'aux cases de la bande dessinée dont le film est l'adaptation⁵⁸³ mais témoigne toujours d'une approche graphique et géométrique de la mise en scène. Dès le début du film, c'est pour filmer les informations qui s'inscrivent sur les écrans des savants que le *split screen* est utilisé. Lors de l'arrivée puis de l'évasion de Bruce Banner/Hulk de la base souterraine du général Ross, les

⁵⁸³ Les écrans partagés sont également utilisés pour transcrire la schizophrénie du personnage principal, savant subissant des transformations de son physique et de son caractère à la suite d'une expérience ratée, sur le modèle du docteur Jekyll de Robert Louis Stevenson que Rouben Mamoulian avait justement choisi de filmer en *split screen* dans son adaptation (**Docteur Jekyll et Mr. Hyde**, 1931).

split screens qui expriment le contrôle des militaires et l'enfermement du héros prisonnier sont associés au schéma architectural de la base. A la façon d'une œuvre cubiste, les images de **Hulk** juxtaposent différents points de vue simultanés sur la même action. Cette diffraction d'une imagerie populaire et colorée issue de la bande dessinée renvoie également au *Pop art*.



Figure 669 - Hulk

Dans la plupart des cas, le *split screen* comme figuration plastique du réseau abstrait est employée pour illustrer la communication entre plusieurs individus séparés, par téléphone ou Internet. Le réseau représente le contrôle de l'information et de la communication et il devient un principe liaison dynamique entre les scènes. On a vu comment dans **Invincible** de Walter Hill la dimension claustrophobique de la mise en scène était accentuée par la superposition aux images du plan géométrique du pénitencier. Stylisation de l'image, le réseau y est aussi stylisation narrative, qui impose un enchaînement soutenu des informations qui s'entrecroisent et s'autoalimentent : c'est ce qui permet au réalisateur de concentrer en quelques minutes de générique toutes les informations nécessaires à l'entrée du spectateur dans la fiction (plan des lieux, fiches signalétiques des détenus qui s'affichent à l'image, comme c'était déjà le cas lors du générique d'**Extrême préjudice** où les dossiers militaires des mercenaires s'affichent à l'image à la façon d'un télex, les inscrivant dans une forme archaïque du réseau d'information). La narration elle-même devient un graphisme, repose sur un schéma directeur extrêmement précis qui amène à synthétiser les informations en peu d'images. Le terme de narration schématique n'est pas forcément à prendre comme synonyme de simpliste mais plutôt de condensée et de stylisée : une sorte d'épure narrative dont les péripéties (les enjeux manichéens comme ligne droite, la séquence d'action comme détour, boucle spectaculaire) s'inscrivent dans une représentation géométrique préexistante.



Figure 670 - Extrême Préjudice

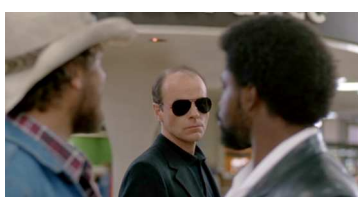


Figure 671 – Invincible

Le quadrillage du réseau ne se limite pas à une représentation simplifiée du décor, à un degré moindre de figuration. Le réseau construit également le repère géométrique dans lequel s'inscrit le monde de la fiction et dont dépendent les paramètres de la mise en scène. Toute séquence d'action prend place dans un environnement physique contrôlé par la mise en scène et qui correspond à des données mathématiques préétablies. Nous avons déjà vu comment, aussi bien dans **Predator** que dans **Cliffhanger** ou **Broken Arrow**, le plus sauvage des espaces naturels pouvait révéler un fondement géométrique. La séquence d'action ayant pour principe de réaliser l'épuisement physique et logique de l'espace, elle est la plus à même de mettre à jour et d'exploiter les principes géométriques abstraits qui sous-tendent cette représentation du monde.

Le premier de ces principes est général et englobe toutes les images du cinéma, même les plus simples (mais c'est dans le spectaculaire qu'il se révèle le mieux) : toute image, qu'elle soit picturale, photographique ou cinématographique, est un plan inscrit dans un repère. En géométrie, on appelle « repère » le « *système d'axes permettant de définir les coordonnées du plan ou de l'espace* »⁵⁸⁴. Les deux axes sont appelés l'abscisse (horizontal) et l'ordonnée (vertical). Ils se croisent à angle droit dans le repère orthogonal qui est la représentation graphique la plus répandue du repère. Alors que le générique géométrique de **La Mémoire dans la peau** se déroule de façon linéaire, la représentation du réseau est complexifiée par des mouvements d'appareil dans celui de **La Mort dans la peau** : la caméra réalise à plusieurs reprises un panoramique d'exactly 90° qui renforce la soumission de la mise en scène à la représentation orthogonale. Il est alors aisé de faire correspondre les axes des abscisses et des ordonnées du repère orthogonal aux bordures de l'image de cinéma, à cette exception près que l'espace défini par le repère est potentiellement infini – puisqu'une droite n'a pas de limite – alors qu'au cinéma il est limité par le cadre. Le repère géométrique du cadre de cinéma (ou de la peinture, de la photo) est donc une figure finie constituée de segments plutôt que de droites illimitées. Une fois établi le repère géométrique, s'y inscrivent les plans sur lesquels va se construire le décor de la fiction. Il s'agit du « plan » en géométrie qui ne doit pas être confondu avec son homonyme dans le vocabulaire de la prise de vue cinématographique. Le plan géométrique du cinéma, c'est la surface de l'écran sur lequel s'inscrit, grâce à la projection, un (faux) espace à trois dimensions.

La représentation de l'espace euclidien au cinéma est un artifice. Un repère euclidien est composé de trois dimensions, trois axes qui sont largeur, hauteur et profondeur, alors que

⁵⁸⁴ Définition du dictionnaire, **Le Nouveau Petit Robert**.

le repère de l'image cinématographique n'a que deux axes : « *la géométrie euclidienne attribue à l'espace trois dimensions, ni plus ni moins, au sein desquelles il est possible de construire, à toute échelle, des figures dites semblables. Tout espace qui ne réunit pas ces deux conditions n'est pas euclidien. Les espaces à 4, 5 ou n dimensions ne sont pas euclidiens. [...] Insistons-y, l'espace géométrique ne possède jamais moins de trois dimensions. Une étendue à deux dimensions n'est pas de l'espace. Une surface plane peut être envisagée dans l'espace mais n'est pas de l'espace.* »⁵⁸⁵ C'est le paradoxe de l'image cinématographique (et plus largement de toute représentation picturale) qui transcrit un espace euclidien sur une surface plane. Cette adaptation du repère euclidien de dimension trois à un plan de dimension deux se fait par le biais de la perspective : un creusement artificiel de l'espace par la présence de lignes de fuite le long desquelles s'inscrivent les déplacements de la caméra. Les techniques de projection stéréoscopiques sont un artifice supplémentaire qui accentuent l'illusion de la profondeur de l'image (ou au contraire de l'abolition du quatrième mur en direction du spectateur), mais le font à partir d'images projetées sur un plan.

L'espace filmique est construit (dans le cas d'un décor de studio ou d'un lieu aménagé pour le tournage) et filmé en fonction d'un repère géométrique qui est soit le repère euclidien de dimension trois, soit la surface plane délimitée par l'axe des abscisses et celui des ordonnées. Le repère géométrique apparaît comme la base de toute image, le principe abstrait qui la structure et sur lequel se modèlent les singularités de chaque décor. Le repère et les plans géométriques apparaissent comme l'armature du réel : dans un immeuble par exemple, chaque étage est conceptualisé en un plan horizontal et les ascenseurs sont figurés par des vecteurs verticaux. La stylisation fonctionnelle de la représentation du monde dans les films d'action rend plus évidente encore l'inscription de l'espace dans un repère orthogonal et sa structure par juxtaposition de surfaces planes.

Le repère orthogonal dans lequel s'inscrit l'image de cinéma est associé à un ou plusieurs vecteurs qui le délimitent de façon stricte, ce qui n'est pas sans conséquences sur les cascades des films d'action. L'image est vectorisée, que l'espace présenté soit de dimension deux (c'est-à-dire une surface plane) ou trois (il repose alors sur un effet de perspective). Le vecteur (qui en géométrie euclidienne relie deux points d'un espace) est porteur tout à la fois d'une direction et d'un sens : il définit la façon dont l'espace est perçu. Un vecteur n'a qu'une seule direction et un seul sens (l'inverse d'un vecteur suit la même direction mais dans l'autre sens). A son plus haut degré de conceptualisation géométrique, l'espace au cinéma est

⁵⁸⁵ Léon Degand, *op.cit.*, p.94.

organisé selon un repère orthogonal délimité par le cadrage, et les déplacements des corps s'y font selon la direction de vecteurs dont ils suivent le sens.

Le générique de **La Mort aux trousses** présente les deux vecteurs qui sont la direction prise par Roger Thornhill (nord/nord-ouest) et qui, outre les déplacements à venir du personnage, définissent également la disposition des titres du générique, ainsi que celle des vitres de l'immeuble. La ligne tracée entre deux points du repère dessine la direction du vecteur et son sens est représenté conventionnellement par une flèche (une qui monte vers le nord et l'autre qui pointe vers la gauche, l'ouest dans le cas du film d'Hitchcock). Le vecteur qui pointe vers le nord, c'est-à-dire vers le haut de l'image, est le mouvement suivi par Thornhill. On ne s'étonne pas que tout au long du film l'inverse de ce vecteur, c'est-à-dire un mouvement descendant, soit associé à la menace : la voiture qui dévale une route sinueuse sans freins, les descentes en piquée de l'avion sulfateur, le cadrage en plongée depuis le dernier étage de l'O.N.U. juste après que Thornhill ait été accusé du meurtre du député, les plongées sur Cary Grant et Eva Marie Saint lorsqu'ils manquent de tomber du Mont Rushmore. C'est au contraire en fuyant vers les hauteurs de la montagne que le couple échappe à ses poursuivants et le film s'achève par l'ascension de la nouvelle madame Thornhill vers son époux, alors que les méchants tombent dans les profondeurs. La conclusion à tirer de cette fable géométrique est simple : on ne peut aller à l'encontre de son vecteur sous peine de grands dangers.

Dans le monde stylisé du film d'action, le repère géométrique et ses vecteurs sont une donnée primordiale qui informe la représentation de l'espace et surtout les déplacements des personnages. Ceux qui suivent les lignes du réseau sont en fait soumis à des vecteurs : un ascenseur est un vecteur vertical, une conduite d'aération ou une ligne de métro sont des vecteurs horizontaux, leur direction est bien établie mais leur sens et leur norme (c'est-à-dire leur longueur) peuvent varier. Mieux, les corps en constant déplacement du film d'action (aussi bien John McClane courant à travers New York que le bus de **Speed**) ne font pas que se soumettre aux vecteurs préétablis de l'architecture urbaine, ils sont eux-mêmes des vecteurs en fonction desquels le repère-réseau se réorganise. Lancé à toute allure dans un espace géométrique, le héros de film d'action doit toujours relier un point à un autre (dans le cas particulier de la poursuite, le point d'arrivée n'est pas un lieu mais un autre personnage également en déplacement). Il trace alors un vecteur qu'il dote d'une direction, d'un sens ainsi que d'une vitesse relative et d'une masse (ces deux dernières valeurs sont absentes de la conceptualisation géométrique et correspondent à la réalité physique du cinéma d'action). Ces tracés sont reproduits, dans un repère géométrique stylisé semblable à celui du monde virtuel

de **Tron**, sous la forme de schémas de déplacement qui s'affichent sur les écrans de contrôle des « cerveaux ». James Cameron ou John McTiernan créent des effets de perspective en réalisant des travellings avant dans des couloirs : les lignes de fuite droites qui structurent le plan sont une autre image de sa vectorisation.



Figure 672 - Cinquième colonne

Figure 673 – Nomads

Figure 674 - Piège de cristal

L'espace est défini en fonction de la direction de ses vecteurs : la gauche est différente de la droite (ou l'ouest de l'est), comme le haut est strictement exclusif au bas (comme le nord l'est au sud). Une fois ces règles établies, les films reposent, à l'image de **Piège de cristal**, sur une multitude de déplacements qui respectent le sens du repère mais varient les directions et l'amplitude de chaque nouveau vecteur. La cascade comme mouvement des corps dans l'espace repose sur une utilisation spectaculaire du repère géométrique et des caractéristiques du vecteur. L'obsession de la chute dont fait preuve le cinéma d'action, trouve ainsi sa justification dans le sens irréversible des vecteurs du repère. Cette règle géométrique se superpose à la loi physique de la pesanteur, en constitue l'équivalent dans la langue abstraite des mathématiques. C'est parce que le haut et le bas du repère sont clairement définis et distincts que toute chute est mortelle dans un film d'action, car elle est contraire aux lois géométriques de l'espace filmique : le personnage qui tombe d'une certaine hauteur est irrésistiblement attiré vers le bas, il suit un vecteur descendant jusqu'à s'écraser au sol (ou sur une voiture). C'est l'expérience que font, entre autres, le traître de **Cinquième colonne** d'Hitchcock qui tombe dans le vide, filmé en plongée depuis le haut de la Statue de la Liberté, la jeune droguée du début de **L'Arme fatale** ou Hans Gruber à la fin de **Piège de cristal** (dans une copie à l'identique de la chute de **Cinquième colonne**, déjà citée par McTiernan dans **Nomads**).

Lorsque dans **Matrix** Néo essaie pour la première fois le programme de sauts imitant la réalité virtuelle de la Matrice (et reproduisant donc le repère de celle-ci), son bond entre deux immeubles échoue et notre héros tombe dans le vide. Pourtant, sa chute n'a rien à voir avec celle d'Hans Gruber filmé du haut de la tour Nakatomi et s'abîmant lentement dans la profondeur de l'image : Néo tombe vers le bas puis la caméra effectue un mouvement à 180°

qui inverse l'image et donne l'impression qu'il se dirige vers le haut du cadre. En un seul plan, le sens du vecteur s'est inversé et le bitume sur lequel Néo aurait dû s'écraser se révèle être un sol élastique où il rebondit. La base solide du repère a également été altérée. Est-ce à dire que, en particulier grâce aux progrès des effets spéciaux numériques, les exigences spectaculaires des cascades du cinéma d'action contemporain sont venues à bout des limites du repère orthogonal, altérant la structure géométrique des images pour mieux y inscrire des vecteurs aux formes inédites ?

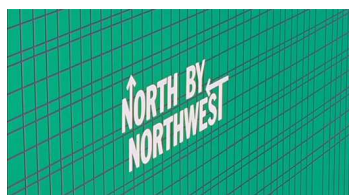
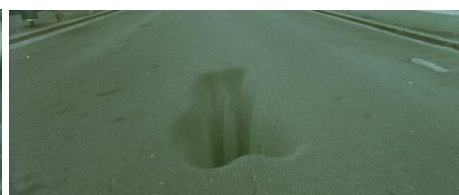


Figure 675 - La Mort aux trousses



Figure 676 - Matrix



Avant d'observer cela, étendons-nous sur la prise de conscience des limites du repère orthogonal en tant que surface. À force d'épuiser les possibilités spatiales du décor, certains films d'action sont allés jusqu'à remettre en cause la structure même de leur univers.

L'Île aux pirates de Renny Harlin regorge de ces problèmes de géométrie dans l'espace qu'affectionne le réalisateur. La carte qui indique la position du trésor précise aux aventuriers qu'il leur faut marcher soixante-quinze pas à partir d'un point donné pour arriver à leur but. Au bout de dix-neuf pas, pourtant, la route s'achève sur un précipice. Faut-il continuer à marcher droit dans le vide (Indiana Jones le fait bien dans **La dernière croisade**) ou reconsidérer le sens vecteur associé à ce déplacement ? Les cinquante-six pas restants doivent se faire accroché à une corde le long de la paroi de la falaise : il faut passer d'une perception horizontale à un usage vertical de l'espace. La carte au trésor est un schéma reproduisant le monde en fonction d'un repère en deux dimensions et l'application de ses coordonnées dans un espace à trois dimensions nécessite une évidente adaptation. Le repère orthogonal de dimension deux sur lequel repose l'image de cinéma (la surface de l'écran, creusée par une profondeur artificielle) n'est plus suffisant aux exigences spatiales du spectaculaire contemporain.

Autre chasse au trésor, autre problème géométrique dans **Les Pilleurs** de Walter Hill (1992) qui prend place dans un décor archétypal du cinéma d'action contemporain : un complexe industriel abandonné, aux nombreux recoins, se développant à la fois horizontalement (les étages) et verticalement (le bâtiment est traversé par un conduit de cheminée que les héros emprunteront pour fuir à la fin du film). C'est là que deux pompiers se

rendent, en possession d'une carte au trésor qui transcrit de façon schématique le plan d'un étage de l'usine dans le plancher duquel est caché de l'or. Après des recherches infructueuses, ils découvrent que leur carte ne représente pas le plancher de la pièce mais son plafond, dessiné du point de vue d'un homme allongé sur le sol : ils ont confondu le haut et le bas de la pièce. Le repère orthogonal qui schématise la salle du trésor est incomplet puisqu'il y manque le sens du vecteur (permettant de distinguer le haut et le bas), ce qui gêne la compréhension de l'espace. Dans un repère orthogonal, l'espace n'a qu'un sens et, parmi la multitude des déplacements possibles, il n'y a qu'une seule lecture de l'espace qui est valable et donne accès au trésor.



Figure 677 - Les Pilleurs

Durant une séquence de course automobile urbaine dans **Fast and Furious 4** (Justin Lin, 2009), Brian O'Conner (Paul Walker) commence par suivre le trajet qui lui est imposé par son système G.P.S. Celui-ci lui transmet une perception de la ville en deux dimensions, un simple croisement de lignes colorées à la frontière de l'abstraction. O'Conner, qui viole toutes les règles de circulation, va bien sûr devoir s'affranchir du contrôle de la machine sur ses décisions de pilotage, dictées par son instinct de chauffard virtuose. En sortant de la route selon des trajectoires que le G.P.S. ne lui a pas proposées, il réaffirme son humanité libre et provoque du chaos. Le pilote va surtout découvrir que, pour gagner la course, il doit penser en trois dimensions et donc ne pas compter sur la représentation plane que lui donne le G.P.S. Contrairement à sa représentation graphique informatisée, la ville n'est pas un espace linéaire : O'Conner fait une embardée sur une route de crête afin de rejoindre une autre route, située en contrebas (c'est-à-dire dans la profondeur du décor, dans une troisième dimension de l'image) prenant ainsi de court les autres conducteurs.



Figure 678 - Fast and Furious 4

L'organisation du repère, en particulier la distinction entre le haut et le bas, suivant le principe physique de la pesanteur, est une contrainte pour les corps et l'accomplissement des cascades. Dans un film d'action inscrit dans un repère orthogonal « traditionnel », marcher sur un mur (la paroi de la falaise de **L'Île aux pirates**, le mur d'enceinte du Vatican dans **Mission : Impossible 3**) ou sur un plafond la tête en bas (Ethan Hunt à Langleys dans **Mission : Impossible**) reste un exploit qui nécessite un harnachement de cordages et de poulies. Pour les personnages de **Matrix** ou **Spider-Man**, ces actions se font naturellement et sans câbles : pas simplement parce que nous sommes dans des films à caractère fantastique où les effets spéciaux ont permis d'effacer les câbles utilisés durant le tournage, mais parce que ces films proposent un changement de la structure géométrique de l'image. La mise en espace de l'action ne doit alors plus être pensée en fonction de droites (figuration traditionnelle du réseau orthogonal) et de lignes de fuite, mais de courbes en constante expansion qui dessinent une sphère au sein de laquelle la distinction entre le haut et le bas (les vecteurs du plan) n'a plus cours.



Figure 679 - Mission : Impossible 3



Figure 680 – Matrix



Figure 681 - Spider-Man 2

La transformation de la structure de l'image, amorcée par James Cameron dans **Abyss** et **Terminator 2** puis popularisée par **Matrix**, ne touche pas que le film d'action (Robert Zemeckis en fait un usage marquant dans son *thriller* fantastique **Apparences** en 2000, et surtout lors des séquences d'action spectaculaires du **Pôle Express**, **La Légende de Beowulf** et **Le Drôle de Noël de Scrooge**) mais c'est celui-ci qui exploite le plus ces nouvelles possibilités spectaculaires. Le changement du repère de l'image est lié aux évolutions des techniques d'animation et d'effets spéciaux : l'image de synthèse propose en effet une représentation en volume là où l'animation sur celluloids juxtapose les surfaces planes avec un effet de perspective. Ces mêmes images de synthèse sont utilisées par les jeux vidéos qui proposent, à partir des années quatre-vingt-dix, des représentations en trois dimensions et en temps réel dans lesquelles le joueur ou la caméra (qui sont confondus dans le cas de jeux en vue subjective) peuvent se déplacer à 360° : autant d'effets visuels que le cinéma adaptera à ses propres exigences.



682 – Abyss

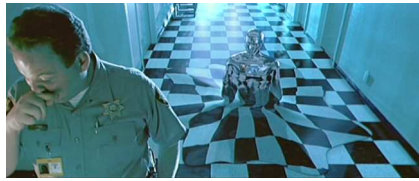


Figure 683 - Terminator 2



Figure 684 – Matrix

Dès la fin des années quatre-vingt-dix, dans de nombreux films d'action, le repère orthogonal cède donc la place au repère géodésique⁵⁸⁶ qui renverse la représentation de l'image comme surface qui a présidé jusqu'alors à la représentation cinématographique (dans le générique de **La Mort aux trousses**, le repère géométrique est expressément associé à la surface vitrée du *building*). A l'exception du cas très particulier mais de plus en plus développé d'une projection en trois dimensions, l'image reste confinée sur la surface plane (ou légèrement courbe) de l'écran de cinéma. Ce ne sont donc pas tant les techniques de projection qui changent que la façon de représenter l'espace dans le film. C'est le repère dans lequel l'action prend place qui passe de la dimension deux à la dimension trois, non pas par un effet de perspective mais par une transformation de l'espace qui devient une sorte de bulle qui semble sortir de l'écran pour englober personnages et spectateurs.

Les premières occurrences de cette forme nouvelle sont à observer dans **Abyss** et **Terminator 2** de James Cameron puis dans **Matrix**, trois films dont la mise en scène orchestre une transition de surfaces planes à des formes en volume⁵⁸⁷. L'image de cinéma traditionnelle (celle des cent premières années, encore majoritaire aujourd'hui) est semblable au spectacle que l'on observe au travers d'une fenêtre ou à un reflet dans un miroir. Le miroir reproduit le réel à l'identique mais à plat, avec une dimension en moins, au même titre que l'écran de cinéma. Le reflet est par ailleurs cadré, prisonnier des contours du miroir qui sont l'équivalent des vecteurs très stricts qui délimitent, verticalement et horizontalement, le repère orthogonal. Le réel et sa représentation sont parfaitement différenciés. C'est cette distinction que **Matrix** propose d'abolir en plongeant ses personnages dans une création mimétique en volume. La Matrice n'est pas une copie incomplète de la réalité, elle *est* le réel, un simulacre parfait. Lorsque Néo est mis face à un miroir par Morpheus, son reflet n'est plus une surface inanimée. Le miroir devient liquide et s'échappe de son cadre pour recouvrir le corps de Keanu Reeves, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur : la matière s'écoule dans la gorge de

⁵⁸⁶ Voir notre article consacré aux évolutions récentes du cinéma en trois dimensions : « *Immersion totale – Vers un cinéma en volume* ». **Split Screen** n°3, Paris, Hiver 2007, p.32. En géométrie, la géode est une sphère creuse.

⁵⁸⁷ Hors du cadre du film d'action, **Apparences** illustre la même idée avec son fantôme qui apparaît d'abord prisonnier d'espace à deux dimensions (il est encadré par un miroir ou un écran d'ordinateur, équivalents à l'écran de cinéma comme repère orthogonal) avant de s'épanouir dans un espace en trois dimensions dont il

Néo, suivie par la caméra. Le reflet s'autonomise et absorbe les caractéristiques de l'image positive, enveloppant le personnage. Dans **Spider-Man 2**, on suit les déplacements de l'homme-araignée à travers la ville dans un long travelling arrière qui se révèle en fait n'être qu'un reflet dans les lunettes du Dr. Octopus, effet visuel tautologique qui crée une confusion entre le réel et le reflet⁵⁸⁸.

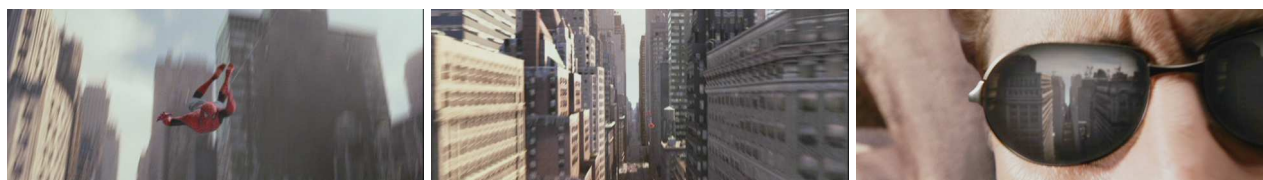


Figure 685 - Spider-Man 2

Lors du face à face avec le miroir de **Matrix**, le champ/contrechamp entre le sujet et l'objet, l'être et son reflet, le spectateur et le film, est aboli au profit d'un engloutissement de l'un par l'autre : Néo est dans la Matrice mais la Matrice est dans Néo, ils partagent la même étendue, le même volume. Tous deux sont illimités. La surface du miroir ne délimite plus la frontière entre la réalité et ses doubles car ceux-ci sont désormais aussi réels qu'elle, voire plus. C'est le miracle du cinéma en trois dimensions : l'image sort du cadre et le spectateur est comme happé dans celui-ci (quand bien même il ne s'agit pas d'une projection stéréoscopique). Dès lors, tout au long du film, les reflets et les effets de surface que capte la caméra seront toujours susceptibles de se transformer en volumes, à l'image des vitres de l'immeuble sur lequel vient s'écraser l'hélicoptère et qui absorbent le choc en faisant des vagues. Dès **Abyss**, James Cameron filme des surfaces se transformant en volume. La surface, c'est l'eau de la mer lorsqu'elle est naturellement calme, qu'elle clapote doucement à l'intérieur du sas de plongée de la station sous-marine ; le volume, c'est cette même eau lorsqu'elle est habitée, contrôlée par une puissance extraterrestre qui l'extraît du sas et lui fait parcourir, sous la forme d'un long serpent, les courbes de la station. Lorsque, pour établir le contact, le serpent liquide imite les traits du visage des héros, on observe comme avec le miroir de **Matrix** une autonomisation du reflet par rapport à son modèle, d'autant plus que ce reflet n'est pas limité par un cadre. De la même manière, dans **Terminator 2**, le T-1000 prend l'aspect de ses victimes (contrairement à **Abyss**, l'imitation est mortifère), devient leur exact double en volume. Composé de métal liquide, le T-1000 est un paradoxe physique puisqu'il

altère la forme à loisir, passant sous le plancher de la maison ou à travers les vitres de la voiture.

⁵⁸⁸ Plusieurs plans de **Contact** de Robert Zemeckis (1997) reposent déjà sur la même idée : le voyage dans l'univers qui ouvre le film s'achève dans les yeux d'une petite fille ; la course de l'enfant à travers sa maison

est à la fois liquide et solide, informe et forme, surface et volume. Lorsqu'il prend l'apparence du gardien de l'hôpital psychiatrique, le T-1000 surgit de derrière sa victime en s'extrayant du sol en linoléum : la surface est animée par un volume. Sur le sol de l'hôpital, des motifs carrés dessinent un repère orthogonal dont les angles droits deviennent des courbes lorsque le cyborg s'en extrait. En une image, Cameron résume le changement de régime de l'image spectaculaire à l'œuvre dans les décennies suivantes.

Nous appelons repère géodésique la structure géométrique qui prend pour modèle la sphère, figure se déroulant à 360°, alors que l'image née du repère orthogonal est inscrite dans un cube ou dans un quadrillage en perspective hérité de la Renaissance. La sphère, en tant que figure géométrique, reste inscrite dans un repère euclidien mais ne repose pas sur des vecteurs linéaires à sens unique mais, au contraire, sur des courbes. Les choix esthétiques des films mettent en avant la courbure du vecteur : ce sont ces mouvements de caméra qui tournent autour de Néo lors des plans en *Bullet Time* de **Matrix**, creusant la surface de l'image, dessinant comme une bulle autour du personnage, altérant notre perception linéaire de l'espace (courbé) et du temps (ralenti). Outre **Matrix**, les mouvements de caméra courbes ou circulaires, couplés à des éléments en image de synthèse, deviennent un motif récurrent dans les séquences d'action du cinéma des années deux mille. Dans le repère géodésique ou sphérique, l'espace et le temps ne sont plus linéaires : dans **Wanted**, le jeune tueur à gages doit apprendre à courber ses tirs, à donner à ses balles un effet physiquement impossible afin qu'elles puissent toucher leurs cibles dans des positions qui seraient restées inaccessibles dans un repère orthogonal. L'idée est explicite : il s'agit de substituer aux vecteurs linéaires traditionnellement exploités par le cinéma (la trajectoire à peu près droite suivie par une balle de pistolet « normale ») un nouveau principe géométrique, la courbe. Celle-ci est choisie pour son efficacité et son effet de surprise, dans la diégèse (les cibles ne s'attendent pas à être touchées ainsi) comme dans le rapport au spectateur (qui se voit proposer des images inédites et des configurations spectaculaires inattendues).



Figure 686 – Matrix

pour aller chercher le médicament de son père est filmée au travers de la vitre de l'armoire à pharmacie.



Figure 687 - Wanted

Le cinéma en volume, les images créées en fonction d'une superstructure sphérique, ne se confondent pas avec le cinéma projeté en stéréoscopie. Celui-ci connaît, à partir de la seconde moitié des années deux mille, un regain d'intérêt motivé par une évolution des techniques de projection numérique. Il profite également des travaux de cinéastes travaillant justement en fonction d'un repère géodésique (en particulier Robert Zemeckis). De nombreux films projetés en trois dimensions continuent aussi à être pensés en fonction d'un repère orthogonal et des règles traditionnelles de la perspective (comme c'était le cas des films en trois dimensions des années cinquante), alors que des films projetés « à plat », sans lunettes et dans les salles traditionnelles, comme **Matrix** ou **Spider-Man**, répondent aux exigences du cinéma géodésique.

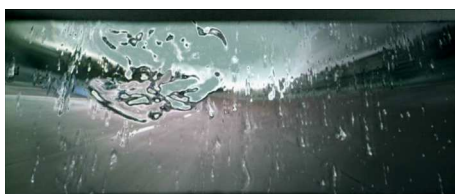


Figure 688 – Driven



Figure 689 – Hero



Figure 690 - Hulk

La sphère apparaît comme le nouveau repère exploré par l'image spectaculaire qui se courbe ou prend du volume. On le constate dans les transformations visuelles apportées (grâce aux outils infographiques) à la représentation de l'environnement physique de l'action. Lors des poursuites automobiles, les routes ne sont plus droites, soumises à la géométrie orthogonale du réseau : pour transmettre une sensation de vitesse, la route se plie, comme si elle était composée de caoutchouc mou, sous les roues des bolides de **Driven** de Renny Harlin, de **Fast and Furious** (Rob Cohen, 2001) et ses suites (**2 Fast 2 Furious** [John Singleton, 2003], **Fast and Furious : Tokyo Drift** [Justin Lin, 2006]) ou de **Torque, la route s'enflamme** de Joseph Kahn (2004). Il en va de même pour les liquides (eau, sang...) qui, comme s'ils se trouvaient en état d'apesanteur, changent d'état physique et gagnent en volume. Dans un repère orthogonal soumis à la pesanteur, la pluie est représentée comme un ensemble, une masse d'eau qui tombe *devant* la caméra, semblable à un rideau voilant la surface de l'image. La pluie en image de synthèse filmée en fonction du repère géodésique est

au contraire figurée par un ensemble de gouttes rondes et translucides parfaitement dessinées tombant *au milieu* des personnages, ralenties pour rendre compte de leurs interactions avec eux : dans **Matrix Reloaded**, on suit la trajectoire du poing de Néo qui, dans son chemin pour aller s'écraser sur le visage de l'Agent Smith, heurte plusieurs de ces gouttes et les désintègre. La même représentation était déjà à l'œuvre dans **Driven** (durant une séquence de grand prix sous la pluie) et dans les films fantastiques **Apparences** et **Gothika** (Matthieu Kassovitz, 2003, film produit par Robert Zemeckis). Dans ces deux films, la pluie tombe à rebours, remonte vers le ciel de façon physiquement impossible : le repère sphérique abolit les règles de la géométrie euclidienne et de la physique newtonienne⁵⁸⁹. Le sang apparaît également comme une bulle dans **Mission To Mars** de Brian De Palma (2000), film situé dans l'espace et qui transmet la sensation d'apesanteur par une mise en scène inscrite dans un repère géodésique. Dans **Hulk**, la transformation de Bruce Banner puis de son père en des créatures mutantes (ce qui entraîne à l'image le remplacement des acteurs humains par leurs doubles animés en image de synthèse) altère non seulement leurs traits physiques mais aussi leur matière : lorsque David Banner s'entaille la main, son sang se coagule immédiatement et pend le long de sa main comme une boule de caoutchouc (ce qui correspond bien au physique de *cartoon* des monstres).



Figure 691 - Matrix Revolutions



Figure 692 - Blueberry, l'expérience secrète



Figure 693 - King Kong

La sphère qui compose le repère géodésique (justement composée de gouttes d'eau en suspension) englobe Smith et Néo en train de se battre dans le ciel de **Matrix Revolutions**⁵⁹⁰ : placés dans un environnement libre à 360°, sans vecteurs ni contraintes physiques et spatiales, les deux combattants tournent sur eux-mêmes dans toutes les directions, dans un état proche de l'apesanteur⁵⁹¹, ce qui frappe d'inanité et la planéité de l'image et sa vectorisation orthogonale. Le même type de sensations est éprouvé par Ann Darrow (Naomi Watts)

⁵⁸⁹ On retrouve une même représentation en volume de l'élément liquide dans le film de cape et d'épée chinois **Hero** (Zhang Yimou, 2002) où des gouttes d'eau sphériques sont coupées au ralenti par les lames des épées. Leur lente chute transmet une perception du temps comme suspendue.

⁵⁹⁰ On retrouve, en dehors du film d'action, l'image d'une sphère englobant le personnage principal dans **Contact** de Robert Zemeckis, **Blueberry, l'expérience secrète** de Jan Kounen (2004) ou **The Fountain** de Darren Aronofsky (2006), des films réalisés intégralement ou en partie en fonction du repère géodésique.

⁵⁹¹ Pour réaliser ce type d'effets, acteurs et cascadeurs sont filmés sur fond vert munis d'un harnais circulaire

lorsque, dans **King Kong** de Peter Jackson, elle est serrée dans le poing du grand singe et ballottée par sa course à travers la jungle. Le metteur en scène alterne deux types d'images. D'une part des plans d'ensemble picturaux, cadrés à l'échelle du gigantisme de Kong. De l'autre, le point de vue d'Ann Darrow dans le poing de la bête, partiel et troublé, en contact direct avec le mouvement de l'action. Jackson traduit les perceptions d'Ann par des images-sensations brutes et peu lisibles sur des portions du décor qui l'entourent : l'image bouge et transmet, par son manque de figuration, une sensation au spectateur. Lancée en l'air et rattrapée, ballottée la tête en bas..., la position d'Ann est proche de celle du passager d'un manège à sensations fortes. Elle renvoie aussi à la position recherchée du spectateur dans un cinéma géodésique, non plus face à l'écran mais comme *entouré* par lui. Le passage à la sensation et à une mise en scène en volume ne se fait pourtant pas aux dépens de la narration et de la figuration : la mobilité de la caméra permet de passer, parfois au sein d'un même plan, du point de vue d'Ann à un plan d'ensemble de Kong, du subjectif intuitif à l'objectif pictural et lisible. Dans **I, Robot** d'Alex Proyas, l'action est à plusieurs reprises saisie par des mouvements de grue à 360° par lesquels personnages et spectateurs se retrouvent la tête en bas, voient leur perception de l'espace et du mouvement bouleversée.



Figure 694 - **I, Robot**

Dans **Speed Racer** le motif de la bulle est au principe même de la représentation. Les décors du film ont été créés en cyclorama, c'est-à-dire en fonction d'une surface courbée. Les décors (physiques ou conçus en images de synthèse) ont été photographiés dans toutes les directions à partir d'un point central. Le panorama obtenu par l'assemblage des différents points de vue est ensuite appliqué sur un fond virtuel en forme de bulle. Les acteurs (quasi-intégralement filmés sur fond vert) et la caméra (dématérialisée) ont ensuite été placés dans cette bulle. L'esthétique film repose également sur des effets de surfaces très marqués (lignes dessinées, effets de volet et de déroulants placés derrière les visages des comédiens filmés de profil)⁵⁹². **Speed Racer** propose une union de la tridimensionnalité géodésique et de la 3D

capable de tourner dans toutes les directions.

⁵⁹² Les images de **Speed Racer** semblent se dérouler latéralement, comme une route sans fin, un plateau de jeu vidéo ou encore comme un rouleau *emaki* (longue bande de papier dessinée à la narration horizontale apparue au

perspectiviste « traditionnelle » puisque, à l'intérieur des bulles d'images, la surface des décors est décomposée en plusieurs strates de façon à créer des variations de profondeur de champ, et à dessiner des perspectives le plus souvent volontairement faussées⁵⁹³.

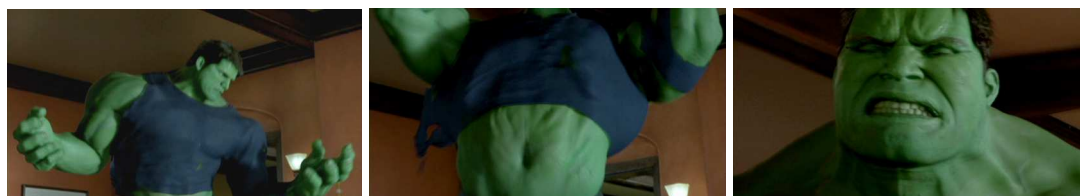


Figure 695 - Hulk

La mise en scène s'adapte à un nouveau type d'espace, multidirectionnel et en constante reconfiguration, qui n'a plus rien à voir avec celui, linéaire et stratifié du réseau orthogonal. Dans **Speed Racer**, les pistes de courses automobiles comportent des boucles verticales inspirées de celles des montagnes russes, et la structure métallique sur laquelle prend place la séquence d'action finale d'**I, Robot** est l'image même d'un espace multidirectionnel : un axe central duquel partent plusieurs plates-formes disposées en étoile et rendues instables par les renversements de la caméra. Le passage à un repère géodésique entraîne de nouvelles façons de filmer l'action : elle s'inscrit désormais dans un espace illimité et malléable que la caméra saisit dans son intégralité, abolissant le hors-champ et le quatrième mur. Ceux-ci sont un vestige de l'image-surface en tant qu'inscrite dans un cadre délimité par les bornes du repère orthogonal. Il s'agit d'images-miroirs ou de plans-tableaux, au sens où leur étendue est limitée par un cadre (le plus souvent carré ou rectangulaire, parfois rond : le cinéma muet se servait de caches pour imiter toutes ces formes) qui leur impose également des vecteurs et un sens de lecture unique. Dans la sphère, le cadre n'a plus de bordures car il est remplacé par un élargissement illimité et multidirectionnel du volume de l'image. Reflet de la mutation génétique du personnage, le cadrage est dans **Hulk** soumis à un morphing perpétuel : lorsque Bruce Banner se transforme pour la seconde fois, après avoir été passé à tabac par Talbot, Ang Lee filme la métamorphose en un seul plan, élargissant ou

dixième siècle au Japon, et considérée comme le modèle de la bande dessinée). On pense également aux panoramas tant appréciés par les spectateurs du dix-neuvième siècle ou à certaines plaques perfectionnées pour lanterne magique, construites en superposant plusieurs surfaces de verre. Les images peintes sur chacune des plaques allongées bougent de façon latérale mais à des vitesses différentes, si bien que les différentes surfaces (décors, personnages) semblent être dissociées tout en produisant des actions et un embryon de fiction (le film fait ainsi régulièrement référence aux formes anciennes du cinéma, par le biais d'images à la pointe de la technologie). Dans **Speed Racer**, le montage est stratifié, chaque image est composée de plusieurs couches et les raccords se font aussi bien au niveau des arrière-plans que des premiers plans.

⁵⁹³ Pour une description des techniques d'effets spéciaux développées pour **Speed Racer**, voir par exemple l'article consacré au film par Philippe Desrois dans la revue **S.F.X.** n°134, juin-juillet 2008, p.34-39.

resserrant son cadre par une série de zooms numériques qui adaptent la taille de l'image au grossissement du personnage. La bordure du cadre n'est plus une forme géométrique préexistant à l'action, mais une ligne élastique qui s'adapte au contenu de l'image (du microscopique au gigantesque) et à l'ouverture de notre champ de vision. La caméra se dématérialise et adopte un point de vue fantomatique (dès **Abyss**, la caméra se confond avec le serpent aquatique pour parcourir les coursives) pour enregistrer l'action en un plan-séquence infini⁵⁹⁴. Il n'y a plus d'obstacles à son évolution dans l'espace, ni de nécessité de recourir au montage pour les contourner.



Figure 696 - Spider-Man 2



Figure 697 - Matrix Reloaded

Ces mouvements de caméra impossibles sont effectués dans une « réalité virtuelle », une reproduction hyperréaliste de notre quotidien générée par ordinateur : dans **Panic Room**, David Fincher reproduit en images de synthèse l'intérieur de la maison qui lui sert de décor unique pour permettre à sa caméra d'en explorer tous les recoins, réponse paradoxale à l'enfermement du huis clos qui prolonge en un sens le travail d'Hitchcock sur **La Corde**. La dématérialisation de l'objectif, effet jusqu'alors rare (dans **L'Aurore**, la caméra passe au travers d'une voiture et dans **Citizen Kane** elle descend au travers d'une vitre fermée) devient une norme esthétique. Il n'y a dès lors plus d'espace dans lequel la caméra (ou plutôt son équivalent virtuel) ne puisse se faufiler : elle suit la trajectoire des balles (**Matrix**), parfois sur des kilomètres (**Wanted**) et, dans les films de Rob Cohen, elle passe dans le pot d'échappement des voitures (**Fast and Furious**) ou traverse le moteur des avions (**Furtif**, 2005) afin de montrer le mouvement des pistons et la façon dont l'essence est transformée en énergie, dans un mélange de didactisme technique et d'invention colorée. Dans le repère géodésique, ce sont autant les images que les trajectoires qui sont abstraites : les corps s'effacent derrière leurs mouvements suivis sans coupures par la caméra libre. Celle-ci devient le moteur de l'action et trace des trajectoires amples, lancée à la suite de Spider-Man

⁵⁹⁴ Pour justifier la présence d'une caméra évoluant librement dans l'espace et traversant les murs, les cinéastes ont fait plusieurs fois appel à la figure du fantôme : **Apparences**, **Gothika**, mais aussi l'homme invisible de **Hollow Man** (Paul Verhoeven, 2000) et les « esprits » du film **Final Fantasy, les créatures de l'esprit** (Hironobu Sakaguchi, 2001).

dans New York ou suivant la sortie de route d'une moto qui, accrochée au câble d'une dépanneuse, va s'écraser contre un vaisseau volant dans **Terminator Renaissance**.



Figure 698 - Torque

Les mouvements d'appareil impossibles sont vite devenus, de façon superficielle, un effet de signature marquant les progrès de l'infographie et l'avènement du repère géodésique, mais ils témoignent surtout d'une tentative d'abolir le montage au profit d'une nouvelle forme d'enchaînement des images, fondues dans un mouvement perpétuel⁵⁹⁵. C'est le cas dans **Hulk** où le *cut* simple est quasiment banni au profit de diverses formes de transitions géométriques (*split screen*) ou organiques (les images se fondent les unes dans les autres ou s'effritent comme du sable pour révéler de nouvelles formes). Le montage est l'articulation des images planes en fonction des limites établies par le cadre. Une des fonctions du montage est de rendre compte de la continuité linéaire de l'espace et du temps à partir de la fragmentation de l'action, chaque fragment étant l'objet d'un nouveau cadre ou d'une nouvelle portion d'espace découverte par le biais d'un moment d'appareil ou d'un changement d'objectif. Le plan-séquence classique d'Orson Welles ou Alfred Hitchcock ne remet pas fondamentalement en cause le principe du plan-tableau puisqu'il juxtapose de façon linéaire les cadres picturaux mis en relation par des mouvements d'appareil. La plasticité du repère géodésique permet au plan-séquence numérique, libéré des contraintes du cadre, de se déployer en un irrépressible flux d'images. Dans le repère géodésique, le cadre est une courbe mouvante qui s'adapte à l'action plutôt que l'action ne s'adapte au cadre comme structure géométrique fixe. Les règles de montage qui découlaient de cet état premier sont abolies au profit d'une saisie du mouvement dans sa continuité et toutes ses directions.

⁵⁹⁵ Selon Valérie Peseux, lors des projections hémisphériques de type Géode ou Omnimax, « *l'espace n'a plus besoin d'être découpé en plans successifs, comme dans le cas du cinéma traditionnel, puisque le spectateur découpe lui-même le champ (par une exploration visuelle libre), se trouvant dans des conditions proches de la perception visuelle réelle.* » (*Op.cit.*, p.183). Projetée sur une surface hémisphérique, l'image correspond enfin au champ de vision semi-circulaire de l'être humain et englobe entièrement le spectateur dans l'image mais « *l'expérience montre que la fatigue physique et intellectuelle occasionnée ne permet pas la diffusion de programmes longs, et difficilement celle de fictions et de gros plans.* » (*Ibidem*).

La structure géodésique de l'image du cinéma spectaculaire contemporain est différente : l'image est pensée en fonction de l'enveloppement hémisphérique et d'une perception globale mais elle est toujours projetée sur un écran traditionnel et intégrée à une fiction narrative accessible au spectateur.

Lors de l'affrontement final de **Blade II**, on peut ainsi voir le vampire Nomak (Luke Goss) attraper Blade (Wesley Snipes) par les pieds, le faire tourner sur lui-même et l'envoyer dans les airs pour s'écraser au sol quelques mètres plus loin, un enchaînement d'actions que la caméra, dotée d'une mobilité impossible, saisit sans coupure, passant dans le même plan du travelling circulaire au travelling latéral, du plan d'ensemble au gros plan en contre-plongée. Grace au repère géodésique, Sam Raimi peut inventer une forme susceptible de rendre compte des déplacements aériens de Spider-Man : la caméra étant lancée en hauteur à travers les immeubles, suit au plus près les acrobaties du super-héros, aussi libre de toutes attaches que lui⁵⁹⁶.



Figure 699 - Blade II

Dans les plans-séquences impossibles conçus dans le repère géodésique, les bords du cadre deviennent perméables, ouverts au hors-champ qui est plutôt un hors-cadre, une portion de la sphère qui n'a pas encore été balayée par la caméra. On assiste à une annulation du hors-champ et de la coupe (le raccord permet de découvrir du hors-champ) au profit d'une image fluide en perpétuelle mutation qui nous donne à voir le monde à 360° : la mise en scène joue sur l'enveloppement plutôt que sur la planéité et la séparation entre le champ et le contrechamp⁵⁹⁷. Dans **Matrix**, Néo est immobile lorsque la caméra tourne autour de lui ; dans **Matrix Reloaded** (la scène du *Burly Brawl* où il combat au bâton avec les doubles de Smith), il décrit des mouvements circulaires et la caméra bouge avec lui : l'utilisation de l'image de synthèse offre ici la possibilité de créer un monde artificiel crédible à 360°, sans hors-champ ni montage et de montrer des personnages en totale interaction avec lui, faisant corps avec la caméra. Dans **La Guerre des mondes**, la fuite éperdue de Tom Cruise poursuivi

⁵⁹⁶ Les plans des « vols » de Spider-Man sont réalisés en décors naturels grâce à des caméras accrochées à des câbles tendus entre les immeubles. Le corps virtuel du super-héros y est ensuite incrusté en postproduction. La démarche de Sam Raimi et de son équipe pour filmer les séquences d'action aériennes, est de réaliser une sorte de « documentaire » sur Spider-Man, de le suivre au plus près dans tous ses déplacements, y compris ses cascades les plus extraordinaires. Raimi postule que la caméra est tenue par « super-cadreur » doté des mêmes capacités surhumaines que le héros et offrant des angles de vue souples et inédits.

⁵⁹⁷ Il ne s'agit pas de refuser catégoriquement toute coupe mais plutôt de permettre au réalisateur de ne plus être obligé de couper lorsque cela ne lui paraît pas nécessaire, réalisant des compositions longues et complexes sans être limité. Il s'agit finalement plus de la disparition du raccord technique que de l'abolition pure et simple du montage.

par les Tripodes est filmée en de longs plans impossibles qui épousent la fluidité de la course du personnage : le point de vue de l'humain minuscule et la vision des tripodes dévastant la ville sont juxtaposés dans une même coulée d'image. Le plan d'ensemble (les tripodes surplombant la rue) et le plan moyen (les hommes courant au niveau du sol) sont dans la même image⁵⁹⁸, de même que l'objectif et le subjectif : la séparation du champ et du hors-champ par le montage est repoussée, tous deux fusionnent dans le même cadre, reliés par la trajectoire de la caméra.



Figure 700 - King Kong



Figure 701 - La Légende de Beowulf



Figure 702 - Avatar

La fonction du montage classique est de hiérarchiser les informations soumises au spectateur, c'est-à-dire de réaliser des coupes d'espace et de les faire interagir de façon didactique pour créer du récit. Dans le repère orthogonal, ces coupes permettent par exemple de distinguer le grand du petit, le proche du lointain et de les mettre en relation. Dans le repère géodésique, la coalescence des images entraîne la disparition de toute hiérarchisation entre les informations : tout a lieu *en même temps*, l'action se déroule tout autour de la sphère perceptive du spectateur (comme c'est le cas dans un film projeté en trois dimensions), sans coupure, selon des échelles multiples et dans une interaction complète des corps avec leur environnement. Durant la poursuite en motos volantes de **The Island**, les obstacles surgissent par surprise au fur et à mesure du dévoilement des véhicules de l'espace, à l'image de cet hélicoptère que les deux héros évitent de justesse au coin d'un building. Le spectateur aux

⁵⁹⁸ La disproportion des échelles est un motif récurrent des séquences d'action conçues dans un repère géodésique : de petits humains sont confrontés à de gigantesques machines extraterrestres (**La Guerre des mondes**), des dinosaures et un singe géant (**King Kong**), des extraterrestres de trois mètres de hauteur (**Avatar**), un Grendel de plusieurs mètres puis un dragon (**La Légende de Beowulf**).

La possibilité de faire se rencontrer des échelles de plans très variées au sein d'une même image dans laquelle se perd l'œil du spectateur est également utilisée par de récents films en trois dimension : l'héroïne de **Monstres contre aliens** (Rob Letterman, Conrad Vernon, 2009) est une femme de vingt mètres de hauteur et les personnages principaux du film d'animation belge **Fly Me to the Moon** (Ben Stassen, 2008) sont des mouches évoluant dans un environnement humain disproportionné. Les héros de **Tempête de boulettes géantes** (Phil Lord et Chris Miller, 2009) sont menacés par des chutes de nourriture cyclopéenne et **Mission-G** (Hoyt Yeatman, 2009) est un pastiche de film d'action où le monde des humains est filmé du point de vue d'un commando de cochons d'inde. Quand à **Alice au Pays des merveilles** de Tim Burton (2010), son héroïne change régulièrement de taille, comme dans les romans de Lewis Carroll.

Les spectateurs des films en relief des années cinquante se plaignaient de percevoir de trop grandes disproportions de taille entre les différents éléments présents à l'écran, ce qui gênait selon eux la compréhension des images. On pourrait voir dans le jeu sur les échelles (désormais parfaitement maîtrisé par les techniques

sens continuellement sollicités doit saisir au vol quantité d'informations quant aux positions relatives des personnages dans l'espace et leurs interactions ; il doit dans le même temps classer mentalement ces impressions, recréer l'enchaînement logique des actions selon une forme de narrative qui n'est plus (ou en tout cas plus seulement) dictée par le montage. La mise en scène géodésique oblige à une perception intuitive de l'action, fondée sur le ressenti plutôt que sur une organisation rationalisée des images : une mise en scène sensitive qui transcrit les réactions intuitive des combattants.

Dans les séquences d'action et de guerre des **Fils de l'homme** (qui ont été tournées en environnement réel, sans autre trucages numériques que des explosions et des giclées de sang), le danger surgit par surprise dans toutes les directions autour des personnages, à l'image des pirates de la route qui prennent d'assaut la voiture des héros : la séquence est filmée en plan-séquence depuis l'habitacle de la voiture, sans montage ni changement de point de vue, mais la caméra ne cesse de tourner sur elle-même pour saisir les différentes phases de la menace. L'immanence du point de vue qui permet une saisie presque documentaire du chaos est en fait permise par la lourde logistique nécessaire pour inscrire les images dans le repère géodésique.



Figure 703 - Les Fils de l'homme

La structure géodésique des images développée par le cinéma contemporain, coexiste avec les conceptions traditionnelles de la mise en scène et ne les remplace évidemment pas complètement. La sécheresse du montage de cinéastes comme Tony Scott ou Paul Greengrass peut ainsi apparaître comme une réponse aux images amples et souples nées du repère géodésique. Celui-ci permet une relative abolition du montage au profit d'un élargissement du cadre et de la profondeur de champ. Chez Scott comme chez Greengrass, au contraire, les plans sont très courts, montés *staccato* et surtout l'usage de la très longue focale écrase l'image, la transforme en une surface plane, renforçant son inscription dans le repère orthogonal. Si le principe du montage comme articulation de cadres connexes nous apparaît relié à l'image cinématographique inscrite dans un repère orthogonal, alors, à l'heure du

récentes de relief) un commentaire ludique de ce constat.

développement de nouvelles techniques de projection en trois dimensions et des principes de mise en scène correspondants, le choix d'un montage très rapide est bien une volonté de pousser l'image plane et le montage traditionnel dans leurs derniers retranchements. L'image plane n'étant plus l'unique outil au service des cinéastes, Scott ou Greengrass en font, par choix, un usage renouvelé et volontairement intensif.



Figure 704 – Wanted

Les transformations de l'espace induites par le changement de repère ont un corolaire temporel : comme l'espace, le temps n'a plus désormais à être organisé de façon forcément linéaire et constante. Dans **Matrix** comme dans **Spider-Man**, l'image est ralentie pour rendre compte des capacités physiques et sensorielles surhumaines des combattants. Lorsque son sixième sens animal avertit Peter Parker qu'un danger se profile (le poing d'un camarade de classe agressif dans le premier film, une voiture lancée sur lui par le Dr. Octopus dans le second), le ralentissement des images met en valeur l'extrême rapidité des réflexes du héros. Dans le monde de **Matrix**, le temps est, comme l'espace, une vue de l'esprit qu'il est également possible de courber. Néo parvient à se déplacer plus vite que les balles de pistolet et c'est justement dans ces moments où le cours du temps est altéré que le ralenti est utilisé. La structure particulière du repère géodésique permet surtout de remettre en question la liaison de l'espace et du temps établie par la physique, au point de les dissocier : le *Bullet Time* – « temps zéro » ou « temps mort » – de **Matrix** ou **Wanted** permet à la caméra de se déplacer dans l'espace alors que le temps lui-même est figé. L'effet de suspension ainsi produit une sensation d'apesanteur transmise par de nombreux plans conçus en fonction du repère géodésique. Alors que l'espace se courbe, le temps, lui, se suspend, voire change de direction. À la fin de la séquence introductive de **Wanted**, on voit la tête d'un homme perforée par une balle qui sort, dans une gerbe de sang, par l'avant de son crâne ; l'image se fige alors que la caméra se déplace de 90° et, toujours dans le même plan, le défilement de l'image s'inverse, la balle rentre dans la tête de la victime, ressort par l'arrière et remonte sa trajectoire jusqu'au canon du fusil qui l'avait tirée. De même, dans **La Peur au ventre** (Wayne Kramer, 2006), la configuration complexe d'une fusillade est éclairée par un bref retour en arrière qui permet de considérer l'action sous un autre point de vue en nous

découvrant un personnage sur le point de dégainer une arme demeurée cachée aux yeux de son agresseur. Durant la première course de **Speed Racer**, le héros court « contre » la voiture de son frère présente sur le même circuit des années plus tôt, les deux sphères temporelles se superposant. Comme cela s'est passé pour l'espace, on constate que le temps n'est plus, dans le repère géodésique, soumis à une vectorisation unique.

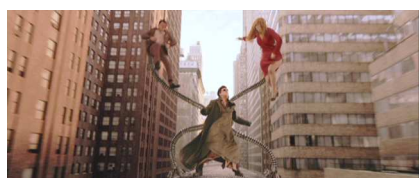
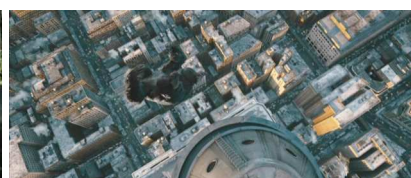


Figure 705 - Spider-Man 2



Figure 706 - King Kong



Les films d'action doivent mettre en scène un nouveau type de personnage, capable de s'adapter aux changements de la représentation occasionnés par la transformation du repère géométrique. L'absence d'angles (il n'y a plus que des courbes), la multiplication infinie des vecteurs (conception multidirectionnelle de l'action) et l'annulation de la pesanteur permettent aux nouveaux héros d'action de se déplacer aussi facilement sur le sol que la tête en bas. Dans **Matrix**, Trinity marche sur les murs ou au plafond sans avoir besoin des cordes auxquelles était encore accroché Sylvester Stallone dans **Cliffhanger**. **Hulk** se déplace par bonds gigantesques alors que les articulations des androïdes de **I, Robot** sont toutes flexibles à 360°, ce qui leur permet de réaliser des mouvements physiquement impossibles à l'homme. Pour ces créatures en constante interaction avec leur environnement, la chute n'existe plus car il y a toujours un moyen de se rattraper : c'est la scène du métro aérien de **Spider-Man 2** ou le combat entre King Kong et les trois T-Rex où le singe ne cesse de rebondir et de jongler avec le corps d'Ann Darrow. Kong roule sur lui-même, entraînant la caméra dans un tourbillon de mouvements circulaires. L'Homme-araignée se déplace dans la ville comme le singe dans la jungle : avec une rapidité et une agilité hors-norme, ils rebondissent, se rattrapent à la moindre portion de décor, aussi agiles de leurs pieds que de leurs mains (le singe, le Dr Octopus de **Spider-Man 2** et les Sentinelles de **Matrix**, ont quatre « mains » qu'ils utilisent indifféremment pour attraper un objet, donner un coup et se déplacer). Dans le troisième acte de **King-Kong**, le singe quitte l'enveloppement foisonnant de sa jungle naturelle pour la ville de New York que Jackson filme selon les règles de l'ancienne géométrie, un espace en deux dimensions (la façade presque lisse de l'Empire State Building)

fortement vectorisé duquel le singe ne peut que chuter : ce n'est pas la Belle qui tue la Bête mais le repère orthogonal.

On constate que la très grande majorité des personnages d'action qui évoluent dans le repère géodésique n'ont plus rien d'humain si ce n'est, parfois, leur apparence extérieure. De façon plus complète, les derniers films de Robert Zemeckis et (en partie) **Avatar** de James Cameron mettent en scène des clones numériques d'acteurs dont les subtilités du jeu et parfois même les traits du visage ont été appliqués à des modèles en images de synthèse par le biais de la technique de la *Performance Capture*. Déjà, dans **Terminator 2**, le T-1000 était un corps virtuel vierge (une silhouette argentée sans visage ni aucun signe caractéristique) capable d'imiter tout être humain. Dans des films en prise de vue réelle, de semblables doubles numériques sont utilisés pour réaliser des scènes d'action humainement impossibles et accentuer l'impact de certaines cascades : c'est le cas de l'androïde Sonny dans **I, Robot** (incarné par l'acteur Alan Tudyk), du singe de **King Kong** (auquel Andy Serkis prête ses gestes), de Hulk, Spider-Man, Blade, Nomak ou de Néo dans certaines séquences de **Matrix**. Autant de corps à la souplesse inédite, capables de s'adapter à un repère géodésique ductile et aux mouvements de caméra virevoltants qui y sont associés.



Figure 707 - Final Fantasy



Figure 708 - I, Robot



Figure 709 - Avatar

Le repère géodésique apparaît comme un double de notre réalité en volume mais libérée des contraintes de la physique (gravité, perception linéaire et irréversible du temps...) : le monde virtuel que l'on découvre dans **Matrix** est une représentation fictionnelle de ce qu'est le repère géodésique au cinéma. Postulat de science-fiction dans la trilogie des frères Wachowski, la Matrice a fini par se confondre avec l'espace même du film. Le repère géodésique est rendu possible par une simulation virtuelle (dans le jeu vidéo comme au cinéma) de notre réalité, il est donc logique que les individus qui le peuplent soient également générés par ordinateur. Ce n'est pas que le changement du repère géométrique de l'image – source des évolutions de la représentation dans le cinéma spectaculaire de ces dix dernières années – impose nécessairement un remplacement de l'humain par des doubles numériques,

c'est que les scènes d'action inscrites dans un repère géodésique reposent sur des exigences physiques telles qu'un être humain seul ne pourrait les effectuer.



Figure 710 - Matrix

Le repère géodésique englobe personnages et spectateurs qui se retrouvent littéralement plongés au cœur d'une action qui a lieu tout autour de sa sphère perceptive. Le mode de représentation est nouveau mais la recherche d'une abolition de la barrière entre le spectacle et le spectateur fait partie intégrante de l'esthétique du cinéma d'action contemporain. Celui-ci semble avoir pour idéal de faire passer le spectateur de l'autre côté de l'écran, par le biais des stimulations sensorielles de l'esthétique spectaculaire. Si l'immersion physique effective du spectateur reste un fantasme, c'est dans cette visée que se sont développées les données esthétiques du cinéma d'action contemporain : mouvements d'appareils semi-subjectifs ou subjectifs qui font fusionner les points de vue de la caméra, du personnage et du spectateur ; représentation subjective de la vitesse ; abstraction picturale reçue comme choc esthétique et sensoriel. Chez un réalisateur comme John McTiernan, la mise en scène est pensée comme une chorégraphie, une danse entre la caméra d'une part, l'objet filmé d'autre part, et un troisième élément, le spectateur, son regard et par extension son corps, en fonction duquel l'action est représentée pour toujours lui transmettre l'impression d'y participer. De même, la narration dynamique des films, sur le mode de l'action, « emporte » le spectateur dans la fiction et l'invite à recevoir les informations sensorielles (visuelles, sonores) et narratives de façon intuitive, sans passer par la médiation de la raison.

Le cinéma d'action contemporain n'est pas un art discursif et rationnel. Il préfère l'intuition à la raison en ce qu'elle est une forme de pensée plus souple et plus rapide, plus concrète aussi, en phase avec l'immédiateté et la fluidité du réel, basée sur l'évidence et la sensation. La pensée est incarnée dans les films d'action, elle devient un élément du spectacle et participe de l'action qu'elle organise (le personnage pense avant d'agir ou plus précisément, pense en agissant, s'exprime par l'action suivant le principe *behavioriste*) et qu'elle produit. Le spectateur n'est pas passif face aux images spectaculaires : il reçoit l'action comme une forme d'expression, un langage particulier composé d'images dont

chacune combine des éléments abstraits et concrets. Un film d'action est à ressentir de façon intuitive (adaptation immédiate aux chocs sensoriels provoqués par le film) autant que rationnelle (conceptualisation *a priori* de la situation comme préliminaire à l'action qui lui répond). Ces deux processus de réception ne sont pas successifs ni même concomitants. Ils ont lieu constamment en même temps, dans une immédiateté de raisonnement et de réaction comparable à celle des héros spectaculaires dans le cadre de la fiction.

C. LE CORPS ET L'ESPRIT

1. Les corps des héros

Le héros de films d'action explore et affronte le réseau qui le menace d'abstraction. Dans les univers abstraits du cinéma d'action contemporain, c'est par son corps que le héros fait saillie, se refuse à n'être qu'une information, une surface ou un signe pictural non-figuratif. Nous verrons que par certains aspects, les représentations du corps dans le cinéma d'action contemporain rejoignent nos réflexions sur l'abstraction et l'esthétique hyperréaliste, mais le corps est avant tout cette force concrète qui met en échec la logique géométrique du réseau et ses représentations stylisées.



Figure 711 - L'Effaceur



Figure 712 - Total Recall



Le réseau transforme ses victimes en signes non-figuratifs prisonniers à la surface d'écrans en deux dimensions (**THX 1138**, **Ennemi d'Etat**, les **Jason Bourne**...). Dans **Terminator** ou **Predator**, la menace est caractérisée par le filtre coloré de son regard qui transforme son contre-champ en surface abstraite et les corps en images, réduisant leurs caractéristiques physiques, effaçant leur individualité (dans **Predator**, un gros plan du visage pourtant très reconnaissable d'Arnold Schwarzenegger devient, du point de vue de la créature, une superposition de tâches colorées aux contours incertains). Dans **L'Effaceur**, les ennemis de John Kruger (Arnold Schwarzenegger) utilisent un fusil révolutionnaire dont le système de visée est un scanner qui transforme les cibles en images à deux dimensions de couleur verte. Le corps humain est remplacé par son simulacre graphique, ce qui était déjà le cas dans **Total Recall**, lorsque le même Schwarzenegger passait devant le scanner d'un portique de sécurité, une vitre (surface plane) où il apparaissait sous la forme d'un squelette dessiné armé d'un pistolet (stylisation graphique). Confronté à cette forme de deshumanisation, la réaction du héros est immédiate et violente : il brise la vitre et part en courant. Cette séquence illustre parfaitement les enjeux de la représentation du corps dans le cinéma d'action contemporain

puisqu'y sont visibles les deux formes possibles qui peuvent lui être données : une silhouette graphiquement stylisée ou au contraire un corps massif, en trois dimensions, qui revendique sa liberté et son droit à la figuration par une violence destructrice. C'est littéralement en traversant un écran que le héros réaffirme sa puissance physique et oppose la réalité matérielle de son corps à l'image artificielle qui en est donnée par les outils de contrôle technologique issus du réseau. A la fin de **Rollerball**, Jonathan Cross, qui refuse d'être instrumentalisé par la télévision (c'est-à-dire de devenir une image), fait également voler en éclats la vitre qui le sépare de son ennemi et qui apparaît de façon évidente comme une représentation symbolique d'un poste de télévision, d'un moniteur de contrôle, voire d'un écran de cinéma. C'est encore quasiment la même image que l'on retrouve dans **Mission : Impossible**, lorsqu'Ethan Hunt fait exploser la paroi d'un aquarium dans un café pragois. Le personnage rejette ainsi le contrôle exercé sur lui par les services secrets, une privation de sa liberté exprimée par les cadrages géométriques où son visage était comme emprisonné au travers de l'aquarium. L'action spectaculaire comme vecteur de la destruction fait irruption dans l'espace maîtrisé et moderne du café, entraînant sa régression à un état élémentaire liquide, le flux de l'eau déclenchant et accompagnant le mouvement de fuite de Hunt (la séquence s'achève sur l'image de Tom Cruise courant au loin, suivi par l'eau qui s'écoule).



Figure 713 - Mission : Impossible



Figure 714 - Rollerball

L'image d'un « *homme lancé à grande vitesse contre la vitre qu'il brise en éclats est sans doute [celle] qui résume tout le genre du film d'action contemporain, tant elle est récurrente* »⁵⁹⁹ : c'est parce qu'elle illustre la confrontation brutale entre la surface technologique et la matière humaine. Une lutte pour la figuration dont les images de chaos matériel servent de cadre à la mise en valeur d'un corps spectaculaire. Mais lorsque dans la première scène de **Wanted** un personnage passe en courant à travers une fenêtre, les fragments de verre dessinent la forme de son corps comme une mosaïque (représentation qui rime avec la façon dont la matière régénératrice qui recouvre le corps des tueurs blessés se

⁵⁹⁹ Christian Viviani, « James Cameron et John McTiernan : Action men ». **Positif** n°443, *op.cit.* L'auteur avance l'idée que, chez James Cameron, cette image a un « sens métaphorique de transition d'un monde à l'autre » (*ibidem*) et est associée à des « variations sur l'idée de pénétration et d'enfantement » (*idem*, p.81).

craquelle à leur réveil) : on assiste dans ce cas moins à une opposition entre la froideur de la matière inanimée et le dynamisme du corps humain qu'à une fusion des deux éléments, créatrice d'une représentation semi-abstraite.



Figure 715 – Matrix



Figure 716 - Wanted



L'enjeu central du cinéma d'action contemporain est l'opposition de l'humain et de la machine, dont nous avons déjà signalé la plupart des occurrences. Le héros doit affronter des machines (**Terminator**, **Hellboy 2...**) ou des humains à la représentation robotique (**Cobra**, **Rocky IV...**), des adversaires à la technologie avancée (**Predator**, **Rambo III**, **Ennemi d'Etat...**) ou à l'intelligence conceptuelle digne d'un ordinateur (la plupart des **James Bond**, **Piège de cristal...**). Les décors que traverse le héros sont également marqués par une abstraction technologique (les non-lieux) qui étouffe son corps : placé en position d'infériorité matérielle (la régression barbare des personnages de McTiernan montre à quel point ils sont moins « évolués » que leurs ennemis), le héros regagne son humanité en faisant l'expérience du chaos qui s'étend tout autour de lui. En employant ses capacités physiques jusqu'à l'épuisement (**Rocky**, Utah dans **Point Break**, Ethan Hunt courant à travers Shanghai dans **Mission : Impossible 3** ou Flèche à travers la jungle dans **Les Indestructibles...**), le héros fait l'expérience du monde concret et transforme son corps en spectacle. L'esthétique hyperréaliste du cinéma d'action contemporain est un adjuvant graphique des stratégies de contrôle du réseau, de la deshumanisation et de la défiguration du héros. L'expansion physique de la séquence d'action spectaculaire oppose à ces images abstraites des représentations concrètes, des figures très fortement incarnées.



Figure 717 - Indiana Jones et la dernière croisade



Figure 718 - Les Indestructibles



Figure 719 - Hellboy 2

La relation entre figuration incarnée et abstraction ne se limite pas à une opposition et tend plutôt à la fusion des deux pôles. Même conflictuelle, la relation du corps du héros à son antithèse mécanique est productive, ce que Stéphane Du Mesnildot remarquait déjà au sujet de **La Mort aux trousses**, film qui introduit quasiment le motif de l'opposition de l'homme à la machine (dans la scène de l'avion sulfateur mais aussi dans les nombreuses images d'architectures déshumanisées) : « Dans sa lutte avec l'avion, [Thornhill] dévoile des capacités physiques insoupçonnées. En combattant une machine, l'homme devient plus performant, plus précis et ses actions provoquent des explosions plus spectaculaires. Le héros d'action supplante alors facilement ses précédentes incarnations : le cow-boy et le héros antique. Il lui restait cependant à accomplir une dernière métamorphose : devenir lui-même une machine, car la relation entre Thornhill et l'engin était finalement moins un affrontement qu'un dialogue et finalement une symbiose. Ce sera chose faite dans les années 80 avec les machines à forme humaine Terminator et Robocop. »⁶⁰⁰



Figure 720 - Opération Tonnerre



Figure 721 – Robocop



Figure 722 - G.I. Joe

Dans le duel, on l'a vu, le héros vainc en intégrant les qualités de son adversaire. Si le *thriller* des années soixante-dix repose sur la crainte du héros de se faire aspirer par les structures technologiques d'un pouvoir abstrait (les fictions politiques paranoïaques ou les films policiers opposant le héros à une organisation tentaculaire), les films d'action des années quatre-vingt proposent une union positive de l'être humain et de la technologie, tant les véhicules (le **Driver** de Walter Hill et sa voiture, les pilotes de **Top Gun** et leurs avions, Roy Scheider aux commandes de l'hélicoptère de **Tonnerre de feu...**) que les armes (qui, de **Commando** à **Rambo II**, sont présentées comme des extensions naturelles des membres du héros). Les gadgets de James Bond sont bien sûr à l'origine de cette soumission de la technologie à l'humain dont les capacités physiques ne sont pas supplantées mais accentuées par la machine : Bond peut ainsi voler sur quelques mètres (au début d'**Opération Tonnerre**), respirer sous l'eau (grâce à un cigare à oxygène, toujours dans **Opération Tonnerre**) ou même conduire une voiture à distance (**Demain ne meurt jamais**). De façon exemplaire, dans

⁶⁰⁰ Stéphane Du Mesnildot, **La Mort aux trousses**, *op.cit.*, p.63.

G.I. Joe les héros portent des combinaisons mécaniques qui « accélèrent » leur corps et dans **Robocop** « *l'avenir de la sécurité publique* » est « *un policier en service 24h sur 24h, qui n'a besoin ni de manger ni de dormir, un policier équipé d'une grande puissance de feu et des réflexes adéquats* », autrement dit : un robot. **Spider-Man 2** oppose deux types d'excroissances physiques, l'une organique et l'autre mécanique : les fils arachnéen du héros lancés par le poignet du héros contre les bras greffés dans le dos du Dr. Octopus.



Figure 723 – Aliens



Figure 724 - Matrix Reloaded



Figure 725 - Avatar

La fusion de l'humain et du mécanique trouve son aboutissement dans les films de James Cameron où les personnages, lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes des machines (**Terminator** et sa suite) font corps avec leurs machines. Dès son premier court-métrage, le *space opera* **Xenogenesis** (1978) on trouve chez Cameron l'image d'un personnage aux commandes d'un robot dont il commande les « membres » (une paire de bras prolongées par une pince en guise de main) comme extension de ses propres gestes. Par la suite l'exosquelette d'**Aliens**, engin de chantier avec lequel Ripley affronte la Reine des aliens (le couple mécanique/organique est pour une fois inversé) inspirera les robots de combats de **Matrix Revolutions** et d'**Avatar**. Les minis sous-marins d'**Abyss** (outils de travail qui seront détournés à des fins guerrières) ont un habitacle identique à celui du robot de **Xenogenesis**. Autre invention mécaniques, des robots sous-marins télécommandés porteurs d'une caméra sont employés pour explorer les épaves par les personnages d'**Abyss** et **Titanic**, ainsi que par le cinéaste lui-même dans ses documentaires **Opération Bismarck** (2002), **Les Fantômes du Titanic** (2003) et **Aliens of the Deep**. Ces robots sous-marins suppléent au corps des personnages dans des conditions extrêmes (le fond des océans), fournissant un prolongement à leur vue (dans **Titanic**, l'opérateur porte un casque de vision qui lui permet de « voir par les yeux » de la machine) et surtout à leurs mains (dans **Abyss**, la fusion des bras télécommandés et de la main qui les manipule est complète lorsqu'un sous-marinier se sert de sa pince mécanique pour pincer amicalement les fesses d'un scaphandrier). La nouveauté du cinéma de Cameron est que cette fusion de l'homme et de la machine n'est pas présentée comme relevant de la magie et de la science-fiction mais comme une réalité scientifique passant par

des interfaces fonctionnelles. La rencontre de l'homme et de la machine ne correspond pas dans ces films à un remplacement de l'un par l'autre mais à une synthèse supérieure.



Figure 726 – Titanic



Figure 727 - Les Fantômes du Titanic

La mécanisation du corps peut renvoyer, on l'a vu, au burlesque (en particulier chez Buster Keaton). Elle est surtout un sujet régulier de la science-fiction des années soixante-dix/quatre-vingt, au-delà du film d'action et du cinéma de Cameron : **L'Homme terminal** (Mike Hodges, 1974) se fait greffer un cerveau électronique, **Génération Protéus** (Donald Cammell, 1977) s'achève sur l'accouchement d'une femme inséminée par une intelligence artificielle et dans **Vidéodrome** (David Cronenberg, 1983), Max Renn (James Woods) utilise un pistolet dont le métal fusionne avec la chair de son bras. Les mutations et les mutilations des films de Paul Verhoeven rejoignent le gore réaliste de Cronenberg, alors que dans le cadre de l'animation japonaise, **Ghost in the Shell** (Mamoru Oshii, 1995) s'inspire entre autres du cinéma de Cameron avant d'être lui-même une source d'inspiration pour **Matrix**. Dans **Matrix**, ce n'est d'ailleurs plus le corps du héros qui est prolongé par la technologie mais son esprit qu'il peut projeter dans la Matrice après un branchement électronique.

Sous ses allures de maîtrise et de puissance, le corps des héros d'action est en réalité souvent imparfait lorsque le film débute, mais gagne progressivement en force et en qualité. Dans les premières scènes de **Spider-Man** ou **Wanted**, les héros-adolescents sont malingres et maladroits. De façon exemplaire, Jake Sully, dans **Avatar** est paraplégique mais se voit offrir l'occasion de pallier à son handicap en occupant par l'esprit un corps extraterrestre rapide et puissant⁶⁰¹. L'amélioration qualitative du corps du héros prend la forme d'un dénudement primitif (John McClane) ou au contraire d'une adjonction technologique (John Matrix couvrant son corps d'armes à la fin de **Commando**). L'inachèvement du héros n'est pas seulement physique : le *buddy movie* réunit des caractères complémentaires (Riggs et

⁶⁰¹ Si la première occurrence d'un héros d'action handicapé est américaine (le manchot incarné par Spencer Tracy dans **Un homme est passé**, John Sturges, 1955), il s'agit surtout d'un cas récurrent dans le cinéma asiatique. S'inspirant du film de Sturges, Japonais et Chinois mettent en scène des combattants aveugles (la série des **Zatoïchi** à partir de 1962) ou manchot (**Un seul bras les tua tous** de Chang Cheh en 1967 et ses suites). Les quatre héros de **Crippled Avengers** (Chang Cheh, 1978) sont respectivement aveugle, sourd-muet, cul-de-jatte et fou, leurs handicaps leur permettant d'employer des formes de combat inédites. De même, à la fin de **La Rage du tigre**, c'est justement parce que l'un des deux héros est manchot qu'il parvient à parer la botte de son

Murtaugh fusionnent symboliquement à la fin de **L'Arme fatale**) et les films de John McTiernan font se rencontrer une figure de légende et un héros en devenir qui progresse à son contact (Marco Ramius/Jack Ryan dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, Ribert Campbell/Rae Crane dans **Medicine Man**, Jack Slater/Danny Madigan dans **Last Action Hero**, Ahmed ibn Fadhlân/Buliwyf dans **Le Treizième guerrier**).



Figure 728 - Spider-Man

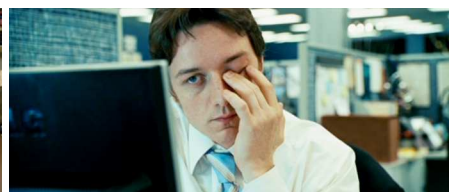


Figure 729 - Wanted

Le corps est multiple dans le cinéma d'action contemporain. Il est central à la fiction, à la fois sujet et objet, sa représentation variant de l'incarnation charnelle au signe graphique abstrait. Le corps est à la fois celui du héros, douloureux mais triomphant, et celui des figurants, sacrifiés parce qu'abstraits. Il est entre l'organique et le mécanique, conciliant la souplesse du *cartoon*, la vivacité du burlesque et les souffrances du mélodrame. Il est surtout représenté selon des codes esthétiques qui, une fois encore, sont ceux de l'hyperréalisme pictural. Les corps mis en scène par les premiers gros succès du genre, dans les années quatre-vingt, sont « parfaits », musclés et lisses⁶⁰² : Sylvester Stallone, l'ancien culturiste Arnold Schwarzenegger, les pratiquants d'art martiaux Jean-Claude Van Damme et Steven Seagal, le footballeur professionnel Carl Weathers qui suivait des cours d'art dramatiques parallèlement aux compétitions.



730 - Universal Soldiers

adversaire : la faiblesse devient une force et le corps incomplet prend de la valeur par l'action.

⁶⁰² Voir Jérôme Momcilovic : « *L'homme extraordinaire au cinéma : remarques sur l'œuvre d'Arnold Schwarzenegger* » et Laurent Kasprowicz et Francis Hippolyte : « *Le corps bodybuildé au cinéma : magie et anthropologie d'un spectacle* », Frédéric Gimello-Mesplomb (dir.) *op. cit.*, p181-192 et p.193-212. Ces deux textes replacent les corps musclés du cinéma d'action dans une généalogie de la beauté masculine (du nu antique et néoclassique aux deux vagues du péplum italien, dans la période muette puis dans les années soixante) et analysent le rôle du corps *bodybuildé* chez les stars du film d'action des années quatre-vingt, la façon dont il devient leur principal outil d'expression ainsi que le centre de la mise en scène.

L'essai de Jim Hoberman « *Notre Arnold : le surdéterminator* » est une analyse ironique mais très complète de l'image de Schwarzenegger (Jim Hoberman, **The Magic Hour. Une fin de siècle au cinéma**, Nantes, Capricci, 2009, p.47-60).

Sur les origines et les multiples enjeux de la représentation des corps musclés au cinéma, voir Monica Dall'Asta, **Un cinéma musclé : le surhomme dans le cinéma muet (1913-1926)**, Crisnée, Yellow Now, 1992.



Figure 731 -Rambo II



Figure 732 – Predator



Figure 733 - Double Détente

Pour être tout à fait complet, il faut noter que les héros de film d'action des années quatre-vingt n'arborent pas tous une musculature parfaite et « construite ». On y rencontre aussi, durant quelques années, la puissance naturelle de comédiens dont la forte stature révèle un goût de la bonne chair autant que de l'exercice physique. Nick Nolte et Power Boothe, familiers des films de Walter Hill ou l'ancien catcheur Roddy Piper dans **Invasion Los Angeles**, tiennent plus du bûcheron que du culturiste et se rapprochent moins de la démesure hyperréaliste du corps d'Arnold Schwarzenegger que des stars d'aventure des années cinquante (les vastes torsos de Kirk Douglas, Burt Lancaster ou, en France, Lino Ventura). Suivant l'exemple séminal de Bruce Lee arrachant ses vêtements (ou se les faisant arracher) en prélude à ses combats, les héros des films d'action contemporains ont toujours une ou plusieurs occasions d'exhiber leur corps. L'occasion peut être un exercice physique (bras de fer entre Arnold Schwarzenegger et Carl Weather filmé en gros plan au début de **Predator**, courses sur une plage ensoleillée dans **Rocky III**, exercices dans la neige de **Rocky IV**, grands écarts et katas sur fond de soleil couchant de Jean-Claude Van Damme, pratique des ports extrêmes dans **Point Break**, **Rollerball** ou **XXX** de Rob Cohen avec Vin Diesel en 2002), une séquence de torture (Mel Gibson dans **L'Arme Fatale**, Peter Weller dans **Robocop**, Daniel Craig dans **Casino Royale**) ou un mouvement de régression barbare (Schwarzenegger dans **Predator**, Bruce Willis dans les **Die Hard**). **Rambo II** et **III** exhibent le corps de Sylvester Stallone qui, lorsqu'il se prépare au combat, est filmé de dos, les bras levés dans un mouvement qui, s'il est justifié par la situation (Rambo s'attache un bandeau derrière la tête), est avant tout un geste conçu pour mettre en valeur les muscles de son dos, à la façon des poses de *bodybuilders*. La seconde scène de **58 minutes pour vivre** montre le colonel Stuart (William Sadler) réalisant des enchaînements d'arts martiaux comme au ralenti, nu dans une chambre d'hôtel dont les stores baissés placent son corps dans une pénombre qui en accentue les contours musclés. Dans un registre moins brutal, la séquence érotique entre Tom Cruise et Kelly McGillis dans **Top Gun** ou les mises en scène du sexe ou de la danse par Adrian Lyne (**Flashdance**, **9 Semaines et demi** [1986]) reposent, à la même période, sur une semblable esthétisation des corps par l'usage du contre-jour : la fascination érotique produite

chez le spectateur par les corps hyperréalistes dépasse le cadre du seul film d'action et participe d'une esthétique d'ensemble. **Double détente** débute dans un sauna, l'occasion pour Walter Hill de multiplier les images de corps nus. Dans cette atmosphère moite, les corps se mélangent, masculins et féminins, alanguis ou au contraire en plein effort, tous partageant la même nudité primitive qui accentue la puissance archaïque qui se dégage du corps d'Arnold Schwarzenegger⁶⁰³ dévoilé par un panoramique ascendant des pieds à la tête, sa nudité uniquement masquée d'une serviette autour de la taille.



Figure 734 - Top Gun



Figure 735 - Jour de Tonnerre



Figure 736 - Transformers 2

Le succès rencontré à partir des années quatre-vingt par les films d'action doit beaucoup à la fascination exercée sur les spectateurs par ces corps hors-normes (bien que leur impact ait peut-être été remis en cause, ces dix dernières années, par l'usage intensif des truccages en images de synthèse), dans la continuité des procédés classiques d'identification et de célébration de la star. De telles séquences abolissent en effet la distinction entre l'acteur et son personnage. L'acteur met littéralement son corps au service du personnage, le film porte la trace des efforts qu'il a dû réaliser pour avoir sa place sur l'écran, être « à la hauteur » de son personnage aux capacités surhumaines⁶⁰⁴. Les entraînements que s'infligent les héros

⁶⁰³ Jérôme Momcilovic rapproche fort justement cette ouverture de celle de **Conan le barbare** dont elle partage la dimension primitive, élémentaire : « le premier plan décrivait le foyer d'où le charbon incandescent diffuse sa chaleur. On se croirait autant dans un hammam que dans une forgerie. Le corps de Schwarzenegger est chaud, luisant. Il est projeté dehors, il échoue dans la neige. Le froid durcit ce que la chaleur avait modelé : la fonte du corps d'acier se termine. Le corps vient d'être forgé, exactement comme l'épée dont on racontait la fabrication au début de **Conan**, et dont la forme, là aussi, avait été fixée dans la neige. » *Op.cit.*, p.186-187.

⁶⁰⁴ La notion d'incarnation en relation avec le jeu de l'acteur a été développée dans le texte de Paul MacDonald, « De nouveaux concepts pour l'étude des stars » (actualisation de l'édition de 1998), Richard Dyer, **Le star-système hollywoodien**, Paris, L'Harmattan, 2004 pour la traduction.

Paul MacDonald se base sur une distinction établie par le chercheur Barry King, entre ce que ce dernier « appelle la composition et l'incarnation (*Articulating Stardom*, p.42). Dans la composition, l'acteur transforme son corps et sa voix, les mettant au service des personnages qu'il interprète et de leur environnement. [C'est par exemple le cas de Meryl Streep qui adopte un nouvel accent pour chacun de ses rôles, de façon à se faire oublier derrière le personnage. [...] A l'inverse, les prestations d'Arnold Schwarzenegger dans **Predator**, **Jumeaux** et **Terminator 2** témoignent de nombreuses similitudes dans l'usage du corps et de la voix. Son travail d'incarnation valorise avant tout la continuité de l'image de la star, celle-ci prenant le pas sur les différences qui existent entre les personnages. » (p.128).

C'est également ce que note Jim Hoberman lorsqu'il définit Schwarzenegger avant tout comme un corps, une même enveloppe physique plaquée sur des personnages différents : les robots de **Terminator** sont construits en série, ce qui lui permet de revenir dans chaque nouvel épisode après avoir été détruit dans le précédent, et « dans **Total Recall** [...], la mémoire de Schwarzie est régulièrement effacée et réinitialisée. Sa personnalité, son

dans le film renvoient de façon métonymique aux exercices que les acteurs effectuent hors caméra en amont puis tout au long du tournage⁶⁰⁵. Le générique des **Ailes de l'enfer** nous invite à observer la fabrication d'un corps héroïque : Cameron Poe passe plusieurs années en prison et fait de l'exercice, laissant pousser ses cheveux et gonfler ses muscles. Cette séquence introductive a aussi pour fonction de justifier la présence de l'acteur Nicolas Cage, alors peu habitué au genre, dans un film d'action musclé, en mettant en scène les heures de musculation effectuées par l'acteur pour passer de son physique habituel (le jeune premier présenté lors du pré-générique) à la stature impressionnante exposée pour ce nouveau rôle. Les acteurs font de leur corps l'enjeu du film, sujet fictionnel (le corps est menacé, mis en crise par des situations violentes) et objet matériel (le corps est sculpté par et pour le film), au point d'entretenir chez de nombreux spectateurs la confusion entre l'acteur et son personnage : le public ne va même plus voir un « Rocky » ou un « Rambo » (ce qui rend déjà compte d'une confusion entre les films perçus, à tort ou à raison, comme des déclinaisons d'un même modèle), mais « un Schwarzie », « un Stallone » ou un « Van Damme ». Dans le processus de starification, la personnalité unifiée de l'acteur (ici sa personnalité physique, son corps) prend le pas sur les différents personnages qu'il incarne. Sur ce point, nous ne sommes pas dans l'abstraction mais au contraire dans une réduction de la distance entre la réalité et la fiction qui atteste du lien très fort entre le film d'action et le monde physique.



Figure 737 - Les Ailes de l'enfer

Ces corps sculpturaux, modelés dans la douleur, sont athlétiques et surtout hygiéniques, le cinéma se faisant le relais de la mode du *bodybuilding* et du *fitness*. Les corps *bodybuildés* sont hyperréalistes car ils sont plus que réels. Ils ont une matérialité évidente, s'inscrivent dans une représentation référentielle du corps humain dont on peut observer et

histoire personnelle et ses attentes ne sont à ce titre pas moins objectalisées que son corps. » (Op.cit., p.53-54)

⁶⁰⁵ Dans les films d'action asiatiques, où les comédiens sont le plus souvent pratiquant d'arts martiaux ou ont reçu une formation de danse qui leur permet d'imiter les mouvements des véritables combattants, ces séquences d'entraînement diégétisées sont également un passage obligé. Elles peuvent, comme dans un film américain, être l'objet d'une seule séquence (chez Bruce Lee par exemple), mais aussi occuper une place centrale dans le film qui aura alors pour sujet la façon dont un jeune combattant inexpérimenté réussit à maîtriser une technique nouvelle, comme c'est régulièrement le cas dans les films de Yuen Woo-Ping (**Le Maître chinois** ou **Le Chinois se déchaine**, tous deux de 1978 et avec Jackie Chan). Une limite est atteinte quand, dans des films comme **La 36^{ème} chambre de Shaolin** (Liu Chia-Liang, 1978) ou **Shaolin et les 18 hommes de bronze** (Joseph Kuo, 1976), l'entraînement physique du personnage principal se confond quasiment avec la durée même du film, en

presque toucher chaque muscle, la moindre veine que le sportif fait saillir : une planche anatomique animée. Ces corps ont aussi une dimension irréelle et abstraite parce qu'idéale, au-delà des capacités de l'homme profane et de ses habitudes. Le cinéma d'action contemporain associe les corps *bodybuildés* à une mise en image qui leur est dédiée, dont les éclairages modèlent avec soin les contours, accentuant et dramatisant les moindres gestes du modèle. Cette précision dans la représentation produit un mélange d'étrangeté et de familiarité, qui renvoie à l'art hyperréaliste.



Figure 738 – Cobra



Figure 739 – GoldenEye



Figure 740 - Miami Vice

Au milieu des représentations artificielles, le corps hyperréaliste a une présence physique forte qui le place du côté de la figuration, irréductible à la stylisation d'ensemble de la mise en scène technologique. Il a aussi une dimension graphique abstraite, puisqu'il est d'abord traité comme une surface picturale : chez Michael Mann, c'est le cas des danseurs durant de la fusillade dans la discothèque de **Collatéral** ou des danseuses dans les premiers plans de **Miami Vice**, dont les silhouettes se confondent avec un mur d'images kaléidoscopiques. Ces images renvoient à l'esthétisation des silhouettes à contre-jour dans les films des années quatre-vingt, par exemple celles des tueurs à la hache au début de **Cobra**.



Figure 741 - 300

Le corps du héros est hyperréaliste car trop parfait pour être réel. Ce sont par exemple les corps des guerriers Spartiates de **300** qui rendent compte des différentes origines du traitement graphique du corps dans le cinéma contemporain, au croisement du péplum, de la bande dessinée et du jeu vidéo. Dans **300**, les corps et les décors sont des surfaces, les acteurs ayant été filmés sur fond vert avant d'être incrustés dans des panoramas numériques pensés en

est l'unique sujet, diffracté en une succession d'épreuves initiatiques.

deux dimensions (l'usage de filtres colorés et d'ombrages très marqués accentue cette planéité). Le film construit une esthétique de l'artificialité des corps, alors même qu'il se présente comme une épopée viscérale : les corps des héros sont lisses, dorés à la palette graphique, leurs contours retouchés pour faire ressortir le galbe de leurs muscles. Le motif du masque devient alors central au film : les héros ont un corps artificiel (durant le tournage, certains comédiens portaient des torses artificiels afin d'exagérer leur musculature) et les Immortels, combattants d'élite de l'armée Perse, se battent masqués. Ce premier masque en cache un second puisque, le visage découvert des Immortels est (contrairement à la bande dessinée de Frank Miller) une face inhumaine et monstrueuse (qui nécessite donc que les acteurs soient maquillés). La représentation volontairement artificielle permet la caractérisation manichéenne des personnages selon les catégories esthétiques du sublime et du grotesque : les Spartiates exhibent leurs corps parfaits, prennent la pause au ralenti alors que leurs adversaires sont des êtres difformes, consanguins, obsédés sexuels, aux corps marqués (piercings, chaînes, scarifications).



Figure 742 - *Commando*

Le héros n'existe à l'image qu'à hauteur de sa présence physique : la première apparition d'Arnold Schwarzenegger dans **Commando** se fait de façon métonymique, par une série de gros plans sur des parties de son corps (des biceps tendus par l'effort, des pieds qui avancent dans la nature, associant le personnage à un mouvement que rien ne saurait arrêter) avant que soit révélé un visage au regard d'acier, un corps complet filmé en contre-plongée. Ce corps sans faille est également associé par le montage à un gros plan d'objet, la tronçonneuse que porte John Matrix, enclenchant une métaphore du personnage comme créature mi-homme mi-machine qui sera filée tout au long du film et plus encore durant la carrière de son interprète (Schwarzenegger incarne un robot dans **Terminator**)⁶⁰⁶. Alors que Matrix se prépare à prendre d'assaut le palais dans lequel sa fille est retenue prisonnier, on assiste à un symétrique de la séquence ouverture : le corps du héros est encore une fois fragmenté en une succession d'images hyperréalistes détaillant sa musculature et les outils

⁶⁰⁶ Jérôme Momcilovic, article cité, p.189-190.

technologiques qui en redoublent la puissance. Les deux séquences riment, se composent d'abord de plans de détails qui abstraient le reste du corps, produisent des liaisons inédites (le raccord de l'avant-bras musclé et de la lame de la tronçonneuse) et s'achèvent sur une contre-plongée nous invitant à contempler la puissance d'un corps unifié et paré pour l'action.



Figure 743 - Commando

Dans **Terminator** et **Terminator 2**, Schwarzenegger apparaît d'abord intégralement nu, le surhomme moderne venant au monde tel un enfant, immédiatement adulte et parfaitement formé. Son corps est sa seule arme et ses muscles lui suffisent à mettre en déroute des *punks* ou des *bikers* agressifs. Dans le premier film, James Cameron filme l'acteur nu de dos, dans un plan d'ensemble où sa silhouette surplombe Los Angeles (ce qui annonce la menace que va faire peser le robot sur le monde). A distance, la ville se résume à l'image semi-abstraite d'un quadrillage de néons dans la nuit et la superposition du corps à ce panorama participe de son abstraction : il devient lui aussi un signe pictural, aussi réel et impossible que la ville elle-même. Le corps de Schwarzenegger dans **Terminator** est le canon des corps musclés des années quatre-vingt mais annonce déjà les corps virtuels des années deux-mille. Lorsqu'il retire son œil blessé, Cameron remplace l'acteur par une marionnette à son effigie : dix ou quinze ans plus tard, la scène aurait été tournée en employant un double numérique de l'acteur, semblable à celui utilisé pour le faire apparaître dans **Terminator : Renaissance**. A la fin du premier film, Schwarzenegger cède la place à une autre marionnette, le squelette métallique qui traque Sarah Connor à travers l'usine : la structure du corps robotique imite celle de l'humain mais le chrome, matière phare de l'esthétique hyperréaliste, remplace les os.



Figure 744 - Terminator 2

Abstraits, les corps répondent à des stéréotypes physiques mais aussi socioprofessionnels : les héros de films d'action, souvent policiers ou militaires, sont immédiatement reconnaissables à leur tenue vestimentaire. L'habit fait le moine et le typage physique est associé à un typage psychologique ou moral. Un policier est donc reconnaissable à son uniforme (la tenue bleue portée par le T-1000 dans **Terminator 2** et par de nombreux figurants dans la plupart de nos films). Lorsqu'il est en civil, il fait preuve d'une décontraction certaine (les chemises à carreaux de Mel Gibson dans **L'Arme fatale** ou du débardeur de Bruce Willis dans les **Die Hard**). La présence de militaires est l'occasion de mettre en scène les dernières nouveautés en matière d'armement et d'équipement technologique (de **Commando** et **Rambo II** à **Rock** ou **Transformers**).



Figure 745 - Pearl Harbor



Figure 746 – The Island

Dans **Pearl Harbor**, les personnages sont d'abord définis par leurs costumes qui les inscrivent dans une catégorie générique : ils sont aviateurs ou infirmières, gravures de mode avant d'être humains. Lors du bal, les infirmières dansent avec les aviateurs parce que cela est la tradition : un stéréotype ne peut en côtoyer qu'un autre. Ce type de relation amoureuse n'est pas dû à une causalité psychologique mais à un impératif esthétique. Chez Michael Bay, une image n'est pas intégrée dans une vue d'ensemble, reliée aux autres par le montage ou une nécessité narrative, mais vaut au contraire pour elle-même en tant que cliché : une reproduction photographique, mais surtout un stéréotype. Les héros de **The Island** sont des clones, c'est à dire des copies d'êtres humains réels : ils n'ont pas plus de réalité que des images. Leurs originaux, les humains dont ils sont la copie, ont déjà un rapport à l'image très marqué (l'original de Jordan Two Delta est un mannequin et celui de Lincoln Six Echo un *playboy*), ce qui rend les clones encore plus artificiels. Sur le modèle de la caverne platonicienne popularisé par **Matrix**, **The Island** raconte la prise de conscience par ses héros de leur statut d'images. Ils s'extraient de la fiction (la base secrète qui leur sert de prison, monde clos reposant sur la fiction d'un holocauste nucléaire) pour rejoindre la réalité extérieure. Une fois ses personnage sortis, le réalisateur reconduit pourtant l'abstraction et le typage des corps et de leur environnement, alors même qu'il avait l'occasion de les mettre à distance : le monde que découvrent les deux clones est certes moins stylisé que celui qu'ils

viennent de quitter mais il n'en correspond pas moins à la reproduction sublimée du réel, typique du cinéaste. Chez Michael Bay, le retour au réel n'en est jamais un car la réalité est une abstraction. L'attaque de Pearl Harbor par l'aviation japonaise devait être la fin du rêve, l'irruption du drame historique dans l'univers figé de ses personnages gravures de modes mais, même dans la guerre, ceux-ci continuent à parader, maquillés de suie noire, courant au ralenti au milieu des explosions.

Au corps du héros d'action, comme à celui de toute autre star, sont associées des valeurs culturelles ayant, entre autres, trait à la sexualité. Cette dimension ayant déjà été analysée par d'autres que nous⁶⁰⁷, nous nous limiterons à quelques exemples particulièrement représentatifs.



Figure 747 – Aliens



Figure 748 - A Armes égales



Figure 749 - Terminator 2

Au début d'**Aliens**, le personnage de Vasquez (Jenette Goldstein) se présente comme l'équivalent féminin des mâles musclés qui fleurissent alors sur les écrans : corps sec et musclé, peau bronzée, cheveux courts. Lorsqu'elle apparaît pour la première fois, au sortir de son sommeil cryogénique, Vasquez est déjà en action, fait des tractions sur une barre accrochée au plafond du réfectoire. Hudson (Bill Paxton), le comique de la troupe, vient la provoquer : « *Vasquez, on t'as déjà prise pour un mec ?* ». La réponse est cinglante : « *Non. Et toi ?* » En renversant la misogynie contenue dans la remarque d'Hudson, Vasquez affirme sa supériorité sur les hommes. Quoiqu'elle en dise, le personnage de Vasquez est intéressant justement parce qu'elle regroupe toutes les caractéristiques traditionnellement associées aux hommes d'action. Ce n'est pas qu'elle ressemble à un homme mais plutôt que pour elle la question de l'identité sexuelle ne se pose pas : elle s'intègre parfaitement dans le groupe des *Marines*, tout comme les femmes soldats de **Starship Troopers** ou les joueuses de **Rollerball**

⁶⁰⁷ La question de la représentation des corps sexués dans le cinéma d'action contemporain (mais aussi de leur valeur sociale et politique) est par exemple au centre de l'ouvrage d'Yvonne Tasker, **Spectacular Bodies : Gender, Genre and the Action Cinema**, London, Routledge, 1993. Voir en particulier les chapitres 1 (« *Women Warriors : Gender, sexuality and Hollywood's fighting heroines* », p.14-34), 4 (« *Tough Guys and Wise Guys: Masculinity and the star images in the action cinema* », p.73-90) et 8 (« *Action Heroines in the 1980: The limits of "musculinity"* », p.132-152).

Voir également Sherrie A. Inness, **Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture**,

qui partagent vestiaires et douches avec leurs doubles masculins. Avant d'être un homme ou une femme, Vasquez est un *Marine*. C'est pour un semblable effacement de ces distinctions rétrogrades que se bat Jordan O'Neill (Demi Moore) dans **A Armes égales** de Ridley Scott : elle abandonne toutes ses caractéristiques féminines, non pas pour devenir un homme mais pour ne plus être considérée comme une « simple » femme.

Vasquez ou O'Neill donnent une image de la femme d'action forgée sur un modèle masculin, à l'opposé de la représentation stéréotypée de la femme comme objet sexuel. Dans **Cobra**, Brigitte Nielsen incarne un *top model* présentée lors d'une séance photo érotisée, et c'est un vrai mannequin, Cindy Crawford, qui interprète le rôle principal de **Fair Game**. Autre *top model*, Milla Jovovich a multiplié les rôles d'action en jouant moins sur la séduction que sur ses prouesses martiales dans des univers de science-fiction (**Le Cinquième élément** et **Jeanne d'Arc** [Luc Besson, 1997 et 1999], **Resident Evil** [Paul W.S. Anderson, 2002] et ses 3 suites, **Ultraviolet**).



Figure 750 - Charlie et ses drôles de dames Figure 751 - Matrix Reloaded Figure 752 - Wanted

Comme celle-ci, la plupart des héroïnes d'action récentes pratiquent les arts martiaux, de façon plus ou moins vraisemblable : « à la différence du cinéma chinois où un certain réalisme a toujours été retenu à cause de l'accès traditionnel des deux sexes aux arts martiaux, à Hollywood, l'inscription de l'héroïne dans le film d'action a été rendue difficile par les grandes différences physiques entre les hommes et les femmes et la tradition d'un héroïsme lié à la force physique. L'assimilation par Hollywood des arts martiaux et d'autres formes non-européennes de combat »⁶⁰⁸ a permis aux femmes de prendre une place plus importante dans les films d'action des années deux mille, parallèlement à l'affinement des corps masculins. C'est le cas de Trinity dans **Matrix**, de Nyssa dans **Blade II**, de la jeune Hit Girl dans **Kick-Ass** (Matthew Vaughn, 2010), des pétroleuses de **Charlie et ses drôles de dames**, des tueuses de **Kill Bill** et des héroïnes interprétées par Jennifer Garner (la série **Alias**, **Daredevil** [Mark Steven Johnson, 2003], **Elektra** [Rob Bowman, 2005]), Angelina Jolie

Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1999.

⁶⁰⁸ Leunta Giukin, « Patri(m)archies ? L'héroïne d'action dans le cinéma hollywoodien », Claude Forest (dir.), *op.cit.*, p.74

(**Tomb Raider** [Simon West, 2001] et sa suite, **Wanted**) ou Halle Berry (**Meurs un autre jour**, **Catwoman** [Pitoff, 2004]). Quant à la frêle Keira Knightley, ses rôles en costumes (**Le Roi Arthur** [Antoine Fuqua, 2004], la trilogie **Pirates de Caraïbes**) l'amènent à pratiquer des formes d'escrime acrobatique qui apparaissent comme l'équivalent occidental des arts martiaux asiatiques.

Les femmes dans les films d'action n'ont pas plus intérêt à être filmées comme des hommes qu'à voir leur rôle limité au repos du guerrier. James Cameron a su dépasser les stéréotypes socioculturels pour atteindre une expression quasi-mythologique de l'héroïne féminine, à la fois guerrière et mère primordiale, Athéna et Gaia réunies. La caractérisation virile de Vasquez agit dans **Aliens** comme un repoussoir pour Ripley. De l'autre côté, la reine des aliens est une représentation monstrueuse de la féminité. Entre ces deux extrêmes, Ripley est à la fois femme, guerrière et mère. Il en va de même pour Sarah Connor dans **Terminator 2**, Mace (Angela Bassett) dans **Strange Days** (film écrit par Cameron), Neytiri (Zoé Saldana) dans **Avatar** et même, de façon humoristique pour Helen Tasker (Jamie Lee Curtis) dans **True Lies**, la mère de famille devenant une espionne internationale. Quand à Lindsey Brigman (Mary Elizabeth Mastrantonio) dans **Abyss** et Rose DeWitt Bukater (Kate Winslett) dans **Titanic**, elles font également preuve d'indépendance et d'une grande combativité, qui n'a pas besoin de s'exprimer les armes à la main.



Figure 753 – Aliens



Figure 754 - Strange Days

Les corps de Ripley ou de Sarah Connor ne sont pas mis en valeur comme étant spécifiquement féminins ni masculins (même si, dans **Terminator 2**, Sarah Connor est elle aussi introduite en faisant des tractions dans sa cellule). Neytiri n'a même pas un corps humain (mais d'évidentes caractéristiques féminines). Quand à Mace, elle est à la fois masculine (costume noir et grosse voiture) et féminine (elle a les cheveux longs tressés), et sa couleur de peau noire n'est jamais présentée comme problématique (alors que la question raciale est centrale au film qui se déroule après l'assassinat d'un *leader* de l'opposition noire). Par contre, toutes ces femmes sont explicitement des amantes et des figures maternelles. Dans **Terminator**, Sarah est définie comme la mère du futur, celle qui doit engendrer le sauveur de

l'humanité dans un avenir troublé : l'enfant est providentiel, le père venu d'ailleurs, l'intertexte évangélique évident. Dans **Terminator 2**, Sarah retrouve son fils et dépasse leur relation conflictuelle, parvenant à regagner l'admiration et l'amour de l'enfant. Dès la dernière scène de **Terminator**, où elle enregistre un message à destination du héros pas encore né, Sarah est présentée comme le mentor de John, celle qui l'éduquera, le préparera à la bataille, celle sans qui notre avenir n'est rien. Au début d'**Aliens**, Ripley apprend que sa fille est morte sur Terre alors qu'elle dérivait dans l'espace. Sa rencontre avec l'orpheline Newt (comme « New » : nouvelle) lui donne l'occasion de combler ce vide, de reprendre son rôle de mère en rassurant l'enfant, en la protégeant des dangers. C'est d'ailleurs lorsqu'il s'agit de sauver Newt des griffes de la reine des aliens, « mauvaise mère » et pondeuse maléfique, que Ripley se transforme en guerrière sur-armée. Surtout, Ripley est associée métaphoriquement à la Terre par un fondu-enchaîné (cette image, inspirée par **2001 : l'odyssée de l'espace** réapparaît dans **Avatar**, unissant cette fois-ci toute la tribu des Na'vis avec le ciel). Elle est ainsi explicitement reliée à la vie, mère de tout ce qui est. Quand à Neytiri, elle est guerrière et chasseresse, mais aussi future prêtresse vouée à la divinité chtonienne de Pandora. C'est elle qui tue le colonel Quaritch à la fin du film et qui, quelques instants plus tard, berce le corps humain de Jake, réduit dans ses bras à la taille d'un enfant. Le héros d'action donne la mort mais la femme reste celle qui donne la vie.



Figure 755 - Aliens



Figure 756 - Avatar

Le modèle de l'héroïne d'action comme mère-guerrière créé par Cameron se retrouve par exemple dans **Au Revoir à jamais**. C'est d'abord en intégrant des caractéristiques masculines que la mère de famille se transforme en super-héroïne : lorsque Samantha Kane devient Charly Baltimore, elle quitte sa jupe pour un pantalon, se coupe les cheveux et domine sexuellement son comparse masculin en lui tenant des propos salaces. Femme fatale, Charly est introduite par des éléments associés au féminin (une salle de bain, des accessoires et des produits de beauté en gros plan) avant de passer du côté du masculin. Dans la seconde moitié du film, Geena Davis est un héros d'action mais c'est sur la puissance au combat de son corps que se focalise la mise en scène plutôt que sur son genre sexuel. Une fois encore, il

ne s'agit pas tant d'une masculinisation du personnage féminin que d'un effacement des caractéristiques sexuelles au profit d'une stylisation « neutre » de son corps. La fin du film réconcilie les deux personnalités et organise surtout le retour du féminin, Charly la tueuse retrouvant au contact de son enfant l'instinct maternel qui était celui de Samantha. Le parcours du personnage principal de **Kill Bill** ne sera pas différent.

Quant aux hommes, la puissance virile d'Arnold Schwarzenegger inspire à Paul Verhoeven, dans **Total Recall**, une métaphore grossière mais significative. A la fin du film, Doug Quaid tue avec l'aide d'un marteau-piqueur le conducteur de la foreuse qui menace de les écraser, lui et Mélina (Rachel Ticotin). Le motif de la pénétration sexuelle infuse la séquence, du choix des accessoires (pointes de la foreuse et du marteau-piqueur) aux dialogues à double-sens (« *I'm coming for you Baby* », « *Screw You !* »). C'est donc explicitement un braquemard que brandit Schwarzenegger, véritable ancêtre du **Vibroboy** de Jan Kounen (1994). Mais c'est paradoxalement sur un autre homme que le héros se vide de son énergie sexuelle⁶⁰⁹. Plus tôt dans le film, il s'était battu contre sa propre épouse, interprétée par Sharon Stone, un personnage de ménagère assassine combinant les stéréotypes misogynes de la femme fatale et de la bourgeoise hyperactive.



Figure 757 - **Total Recall**

Au début de **Total Recall**, Doug Quaid est présenté sur un chantier en train de briser des pierres avec un marteau-piqueur, les muscles saillants. Le cinéma d'action associe parfois ses héros virils à une représentation fantasmée de l'ouvrier, qui caractérise la force physique et les capacités manuelles. Dans **Rocky** et **Rocky Balboa**, Sylvester Stallone s'entraîne à la boxe en tapant sur des quartiers de viande dans un abattoir. Les héros prolétaires d'**Invasion Los Angeles** travaillent comme journaliers sur des chantiers et leurs ennemis sont banquiers ou publicitaires. Au début de **Commando**, Schwarzenegger est un bûcheron et l'affrontement final des **Rues de feu** entre Michael Paré et Willem Dafoe renvoie à l'imaginaire du duel médiéval, mais les épées sont remplacées par des masses de terrassier. Cette scène est

⁶⁰⁹ Les étreintes sanglantes des hommes dans les films d'action inspirent à Neal King ses analyses de l'homosexualité latente à l'œuvre dans les films d'action contemporains (**Heroes in Hard Times : Cop Action Movies in the U.S.**, *op.cit.*).

également une lutte entre des stéréotypes cinématographiques et sexuels : le héros positif est associé à l'imaginaire masculin du western (il est un justicier solitaire à la barbe de quelques jours, vêtu d'un cache-poussière) alors que son adversaire, est un *biker* livide aux traits androgynes, vêtu de cuir noir, figure homosexuelle échappée de **Scorpio Rising** de Kenneth Anger (1964)⁶¹⁰.



758 - Scorpio Rising



759 - The Loveless



760 - Les Rues de feu

On notera par ailleurs que la virilité des corps masculins dans les films d'action se double souvent d'un soin « féminin » apporté à leur entretien⁶¹¹. Nous avons déjà vu comment certains films d'action se coloraient d'une tonalité mélodramatique, le héros musclé se retrouvant dans une situation de détresse traditionnellement associée aux frêles héroïnes des « Women Pictures »⁶¹².

Il faut surtout prendre garde à ce que les valeurs et les différents niveaux de lecture appliqués par les analystes aux corps spectaculaires ne s'agglomèrent pas autour d'eux en une gangue affectant ce qui reste leur caractéristique primordiale : le mouvement. Ce mouvement, constitutif de l'action, garantit aux corps une certaine versatilité et leur permet de trouver un équilibre dans le chaos constant à l'œuvre dans le genre. Il est facile de décrypter une symbolique idéologique ou machiste dans le corps de Rocky lorsqu'il est statufié, par

⁶¹⁰ Kathryn Bigelow donne à Willem Dafoe son premier rôle important dans **The Loveless**. L'acteur y interprète un motard et le film mêle fiction et expérimentations plastiques inspirées de Kenneth Anger. C'est justement après avoir vu Dafoe dans **The Loveless** que Walter Hill l'engage pour tenir le rôle de méchant des **Rues de feu**, reprenant à son compte, dans le cadre d'une fiction populaire et épique, l'ambiguïté sexuelle véhiculée par l'acteur et son personnage.

⁶¹¹ Paul MacDonald explique un autre cas de double perception du corps masculin : « Une interprétation courante veut que le corps du héros masculin, dans le film d'action, soit l'affirmation d'une masculinité extrêmement forte, qui naturalise en quelque sorte le pouvoir physique de l'homme (Tasker, **Spectacular Bodies**, p.9). En revanche, selon des auteurs comme Barbara Creed, l'exagération délibérée des signes de la masculinité exhibe ce pouvoir comme fabriqué, artificiel, dépourvu de substance (voir « From Here to Modernity », p.65). De fait, les publics réagissent de façon très différente au spectacle de ces corps musclés ; chez certains spectateurs leur force provoque l'admiration, chez d'autres elle provoque le rire. » (Paul MacDonald, *op.cit.*, p.125). Ce second point de vue est intéressant mais il faut rappeler qu'à l'exception des films spectaculaires à tonalité humoristique qui exagèrent leurs effets afin de faire rire, les outrances du cinéma d'action contemporain sont réalisées avec un premier degré absolu, surtout lorsqu'elles concernent un élément aussi central à leur esthétique que le corps du héros.

⁶¹² Voir notre première partie, B/ 3).

exemple drapé dans l'étendard américain dans **Rocky IV** (l'image, figée, sert d'ailleurs de fond au générique de fin). Mais dès que ce même corps est en mouvement, il perd son caractère monolithique : sa puissance est contrebalancée par ses maladresses, il révèle des failles et des ressources insoupçonnées. C'est pour mettre en garde contre des lectures univoques et réductrices que Paul MacDonald commente en ces termes les travaux d'Yvonne Tasker sur la représentation du corps dans le cinéma spectaculaire hollywoodien contemporain : « *Une des limites du travail de Tasker est qu'elle identifie les muscles comme signe, mais n'analyse pas dans le détail ce que font ces muscles ; ce qui revient à priver le film d'action de son élément essentiel, l'action. Le corps musclé n'est pas seulement un potentiel d'action il est constamment montré en action. Considérer le corps comme signe ne doit pas empêcher de le voir comme source de multiples actions, lesquelles font aussi partie des significations des corps.* »⁶¹³ Les films d'action font un usage pictural du corps spectaculaire qui peut incarner des discours abstraits (d'éventuels sous-textes sociaux, politiques, sexuels...) mais cette représentation est avant tout soumise à une exigence d'efficacité en acte.

La représentation des corps dans les films d'action oscille entre l'immobilité sculpturale et le mouvement dynamique. Un des exemples les plus marquants de la première possibilité se trouve sans doute dans le figement minéral de Sylvester Stallone à la fin de **John Rambo**. Dans **Terminator** et **Robocop**, la nature robotique des personnages impose à leur interprète des déplacements lents, aux arrêts très marqués et graphiques : Robocop tire au pistolet les jambes arquées, le bras étendu droit devant lui, et lorsqu'il est en position de faiblesse il pose un genou au sol et tend son buste en avant. Dans **Terminator 2**, les déplacements du T-1000 sont suivis d'un moment d'immobilité, exigence technique nécessaire à la transition entre l'acteur et son double en images de synthèse, mais que Robert Patrick a intégré à son jeu. A l'inverse, les personnages de **Traqué** sont constamment en déplacement et il est impossible d'isoler un geste ou une posture précise dans ce flux chorégraphique. La beauté picturale atteinte par les grands cinéastes d'action contemporains tient sans doute à leur capacité à trouver un équilibre entre la pause et le mouvement, à donner à leur héros une aura iconique sans que ceux-ci donnent l'impression de prendre la pause. John McClane se déplace courbé dans les étages du Nakatomi Plaza, une posture d'animal traqué caractéristique et graphique mais qui n'est jamais une fin en soi, intégrée dans le mouvement fluide de la course, cinégénique et efficace à la fois. De même, lorsque Spider-

⁶¹³ Paul MacDonald, *op.cit.*, p.126.

Man atterrit au sol ou sur un mur, il prend des postures très dessinées issues de la bande-dessinée mais continue à transmettre une impression de mouvement essentielle au cinéma, toujours prêt à rebondir plus loin.



Figure 761 – Robocop



Figure 762 – Predator



Figure 763 - John Rambo

Comparant le cinéma d'action asiatique aux productions hollywoodiennes, David Bordwell constate que les films d'art martiaux, en particulier ceux avec Bruce Lee, multiplient les moments de pause alors que dans le cinéma américain les enchaînements suivent un rythme plus constant. Il explique que l'immobilisation des combattants de Hong Kong entre chaque coup ou série de coup est liée à la tradition des katas (succession de gestes appris par cœur pour des démonstrations individuelles) et aux codes scéniques de l'opéra de Pékin⁶¹⁴. A l'inverse, les combats de **L'Arme fatale** ou de **Piège de cristal** sont des empoignades brutales à la dimension chorégraphique moins évidente, où les moments de tension et suspension sont imposés par le montage plutôt que par le travail corporel des acteurs.

Les interprétations des stars du cinéma d'action sont une mise en fiction de leur corps, filmé alors qu'il traverse différents états physiques et émotionnels limites (souffrance, épuisement, rage, euphorie...). Le cinéma enregistre les transformations du corps du héros et de son interprète, qu'elles soient positives (dans les années quatre-vingt, les suites de **Rocky** et **Rambo** sont l'occasion pour Sylvester Stallone de présenter une masse musculaire toujours plus imposante) ou décevantes (le corps bouffi de Steven Seagal dans ses films récents, visiblement remplacé par une doublure dès qu'il doit se battre). Arnold Schwarzenegger et surtout Sylvester Stallone ont su jouer de leur vieillissement et mettre en scène la (relative) décrépitude de leur corps : les traits du visage sont tirés et ces muscles autrefois lisses et gonflés sont désormais douloureux et comme asséchés (**La Fin des temps** pour Schwarzenegger, **Get Carter** [Stephen T. Kay, 2000] puis **Rocky Balboa** et **John Rambo** pour Stallone). Le traitement du corps de ces deux acteurs peut d'ailleurs être rapproché du

⁶¹⁴ David Bordwell, **Planet Hong Kong**, *op.cit.*, p.224.

travail de Clint Eastwood, jusque dans sa dimension cathartique et sulpicienne, tous les trois illustrant le passage d'une violence virile à un vieillissement douloureux mais toujours vaillant⁶¹⁵.



Figure 764 - La Fin des temps



Figure 765 - Get Carter



Figure 766 - John Rambo

Le vieillissement n'est qu'une des épreuves traversée par le corps des héros de films d'action contemporains, soumis à de nombreuses violences destinées à faire ressortir son invincibilité. Comme on l'a vu pour le décor (qui est toujours une ruine en devenir), la précision hyperréaliste de la représentation des corps musclés a d'abord pour finalité d'accentuer l'impact spectaculaire de leur destruction : dans **Terminator**, le robot entaille son œil au scalpel et révèle un corps mécanique et dans **Terminator 2**, on le scalpe pour ouvrir sa boîte crânienne métallique. Cameron ne cesse de détailler le corps de sa vedette, de le mutiler pour en scruter tous les détails, du mécanique et de l'organique.

La représentation du corps souffrant et sali dans le cinéma d'action américain contemporain prolonge en partie une esthétique issue du western italien des années soixante (d'où la nécessité d'un rapprochement avec Clint Eastwood) et du cinéma des années soixante-dix. L'importance donnée à partir de cette époque à la matérialité des corps et de leur environnement fait désormais partie intégrante de l'esthétique spectaculaire contemporaine où le degré de « réalisme » est perçu par le spectateur comme fonction de l'âpreté des textures et du naturalisme apprêté de la photographie. Dans les années soixante/soixante-dix, les films d'action de Robert Aldrich témoignent déjà d'une obsession du corps spectaculaire et souffrant. **En Quatrième vitesse** débute quasiment par une scène de torture. Dans **Plein la gueule**, le réalisateur multiplie les chocs violents lors du match de football américain, s'attarde sur les blessures qui altèrent le corps des joueurs. Dans **Le Vol du Phoenix** (1965), il enregistre l'épuisement et la décrépitude des survivants d'un crash aérien perdus dans le désert, la silhouette courbée à la recherche d'un peu d'ombre, la peau craquelée et brûlée par le soleil. Dans des films comme **Qu'est-il arrivé à Baby Jane** (1962), **Les Douze salopards** ou **Pas d'orchidées pour Miss Blandish** (1971), ce sont plutôt les symptômes physiques de

⁶¹⁵ Sur le rôle du corps chez Clint Eastwood, voir par exemple Pierre Berthomieu, **Le Cinéma hollywoodien, Le temps du renouveau**, *op.cit.*, « Le Corps de Clint Eastwood », p.18-19.

la folie que traque la caméra d'Aldrich, cadrant en gros plan des rictus d'hystérie. Quand aux films de Sam Peckinpah, ils intègrent une violence gore au sein des séquences d'action.

La dimension cataclysmique de la scène d'action (qui met en crise le monde en testant sa résistance au chaos) s'étend au corps humain qui est lui aussi poussé dans ses derniers retranchements : il est entaillé, brisé, brûlé ou vole littéralement en éclats lors des fusillades de **John Rambo** où la violence n'est plus une marque de réalisme mais un vecteur de stylisation de l'image.



Figure 767 - Conan le barbare



Figure 768 - Rambo II



Figure 769 - Road House

Dans **Une journée en enfer**, un cadavre coupé en deux au niveau de la taille est l'objet d'un gag macabre. Arnold Schwarzenegger est crucifié dans **Conan le barbare** et **La Fin des temps** et répare son corps robotique dans **Terminator**. Rambo recoud ses plaies à vif, tout comme Dalton (Patrick Swayze) dans **Road House**. La souffrance fait partie intégrante du personnage : dans **X-Men** (Brian Singer, 2000), les griffes d'acier de Wolverine font de lui un super-héros mais lui déchirent la peau lorsqu'il les utilise. L'entraînement des héros de **Starship Troopers** et **Wanted** est un apprentissage par la torture (Rico se fait fouetter en public alors que Wesley est roué de coups et tailladé à l'arme blanche). **Wanted**, toujours, associe explicitement le corps humain à de la viande froide en montrant Wesley se faire torturer au milieu de carcasses d'animaux, puis des humains qui sont accrochés à des crochets de boucherie. Dans **Ninja Assassin**, Raizo (Rain) a été élevé par un clan de ninja adepte des punitions corporelles et son corps est constellé de cicatrices. De façon plus légère, dans **L'Arme fatale 3**, les préliminaires amoureux du couple Riggs/Lorna Cole consistent à se montrer ses cicatrices. Dans **Mad Max**, Mel Gibson torture les assassins de sa femme et son bébé et Denzel Washington les responsables de l'enlèvement d'une petite fille dans **Man on Fire**. Kevin Costner est roué de coups et Madeleine Stowe défigurée dans **Revenge** de Tony Scott. Dans **Rambo III** le colonel Trautman reste insensible aux souffrances que lui infligent les soviétiques et donne à la question : « *Où est-ce que les missiles Stinger sont localisés ?* » une réponse restée dans les mémoires. La torture est également pratiquée dans plusieurs scénarii de Shane Black (électrocution dans **L'Arme fatale** et **Kiss Kiss Bang Bang**, noyade dans **L'Arme fatale 2** et **Au Revoir à Jamais**) ou dans **Casino Royale** (l'agression des

parties génitales de James Bond apparaît comme une relecture brutale de la scène du laser de **Goldfinger** [Guy Hamilton, 1964] qui, déjà, menaçait la virilité du héros).



Figure 770 - L'Arme fatale



Figure 771 – Revenge



Figure 772 - Casino Royale

La représentation du corps est une constante des films de Paul Verhoeven, aussi bien dans ses films d'action (**Robocop** dont le personnage principal est un double inversé du Terminator, robotique à l'extérieur mais humain à l'intérieur, **Total Recall** où Schwarzenegger explose dès la première scène, **Starship Troopers**) que dans ses *thriller* érotiques (**Basic Instinct** et **Showgirls** exhibent la perfection glacée des corps féminins et prolongent deux films de la période hollandais du cinéaste, **Katie Tippel** [1975] et **Le Quatrième homme** [1983], œuvres à la dimension charnelle plus marquée). Dans les films américains de Verhoeven, l'explosion gore a lieu au cœur des représentations hyperréalistes de la ville moderne (le luxe des intérieurs bourgeois de **Basic Instinct**, le clinquant de Las Vegas dans **Showgirls**, la rouille des friches industrielles de **Robocop**, les surfaces lisses et fonctionnelles du laboratoire de **Hollow Man**) ou d'espaces sauvages (la surface de Mars dans **Total Recall**, le désert de **Starship Troopers**), et la précision de l'esthétique hyperréaliste est appliquée à des images de destruction organique : fusion de l'homme et de la machine dans **Robocop**, corps qui fondent ou explosent dans **Starship Troopers**, disparitions et réapparitions progressives de l'homme invisible dans **Hollow Man** qui évoquent les écorchés d'une planche d'anatomie.



Figure 773 – Total Recall



Figure 774 - Starship Troopers



Figure 775 - Hollow Man

L'obsession de la surface que nous avons observée dans une large part du cinéma d'action contemporain se retrouve contrebalancée par cette plongée dans les entrailles des êtres et des choses : l'intérieur mécanique du Terminator autant que les carcasses de la maison

et du bus dans **L'Épreuve de force**. Dans les films d'action, les voitures servent de cible (**Guet-À-pens**, **Terminator 2**), explosent (dans le parking au début d'**Highlander**), sont coupées en deux (**Matrix Reloaded**, **Iron Man 2** [John Favreau, 2010]) ou se décomposent en mille pièces, comme à deux reprises chez Renny Harlin (**Driven** et **Le Pacte du sang** [2006]). Dans **Piège de cristal**, **Ultime décision** et d'autres films d'action en huis-clos, les héros explorent les entrailles technologiques de leur prison, rampant au milieu des câbles comme dans un environnement organique. Par la suite, la liberté de déplacement inédite qu'offre le repère géodésique à la caméra lui permet de plonger littéralement à l'intérieur d'un corps (par exemple en suivant la trajectoire d'une balle), détaillant sa composition matérielle à un niveau presque moléculaire. On voit que le terme de « corps », dans les films d'action est à prendre au sens large qui englobe aussi bien le corps humain que les autres objets matériels : tous sont traités de façon semblable par le spectaculaire contemporain. Le cinéma d'action abstrait la réalité et révèle la charpente des choses : il met les corps à nu et au-delà (le squelette chromé des T-800) et révèle aussi la structure géométrique des images.



Figure 776 – Driven



Figure 777 - Matrix Reloaded

Les images de violences faites au corps humain provoquent chez le spectateur un sentiment contradictoire, entre complaisance du regard et identification aux souffrances du héros. Lorsque la violence est subie par le héros, elle vaut moins pour elle-même que comme une épreuve qu'il doit traverser, pour ensuite se venger de ses tortionnaires (là, la violence est le plus souvent un spectacle cathartique, une fin en soi). Alors que dans les films de Robert Aldrich des années soixante/soixante-dix les défigurations et autres agressions corporelles ont une dimension ambiguë et souvent désespérée, la souffrance est utilisée dans les films d'action à partir des années quatre-vingt pour faire ressortir chez le héros des qualités comme la résistance, le courage, une beauté sacrificielle. Malgré sa dégradation, le corps du héros est toujours perçu comme d'une perfection surhumaine. Mieux, il apparaît comme surhumain et spectaculaire justement parce que cette souffrance lui donne l'occasion de dépasser ses limites.



Figure 778 - Piège de cristal

Dans **Piège de cristal**, John McClane apparaît d'abord comme un simple policier confronté à une situation extraordinaire, et ce n'est qu'après avoir traversé les épreuves les plus douloureuses qu'il atteint véritablement le statut de super-héros d'action. Que McClane blesse ses pieds nus sur des éclats de verre et qu'il pleure en évoquant sa femme retenue en otage n'est pas la marque de sa faiblesse mais celle de son invincibilité, malgré tout. Contre la froideur conceptuelle du réseau, toute sensation physique est synonyme d'humanité et de réalité y compris celles, peu agréables, d'effort intense ou de souffrance. Dans **Clones** (Jonathan Mostow, 2009), Tom Greer (Bruce Willis) vit par procuration en contrôlant de chez lui un corps mécanique, supérieurement résistant, puissant et glamour⁶¹⁶. Lorsque ce corps robot est détruit lors d'une scène d'action violente qui le pousse au-delà de ses limites, Greer doit s'en remettre à son corps humain. Lorsqu'il est passé à tabac par ses adversaires, il éprouve une souffrance inconnue à son double de synthèse : « *C'est étrange quand on ressent vraiment les coups.* » La souffrance et les stigmates que les scènes d'action laissent sur ce corps héroïque soudain fragile (main entaillée, visage tuméfié) deviennent la marque d'une liberté retrouvée pour le personnage qui réapprend à vivre au contact de la réalité : les violences qu'il traverse sont une façon, certes extrême, d'appriivoiser à nouveau le monde physique.



Figure 779 - Clones

Clones offre à Bruce Willis l'occasion d'incarner deux facettes du même personnage : le corps de synthèse de Tom Greer est artificiellement jeune, à la peau lisse et brillante, les cheveux blonds bien implantés, alors que le corps réel du héros est marqué par l'âge, chauve

⁶¹⁶ Représentation dystopique d'une société de consommation obsédée par les apparences, le monde de **Clones**, peuplé de robots à la beauté physique artificielle évoque la Californie fantasmée de **Last Action Hero** et la ville virtuelle de **Matrix** peuplée d'une foule de bureaucrates uniformes.

et mal rasé. On peut voir là, outre un jeu du comédien avec son image et son propre vieillissement, un commentaire sur la transformation des corps dans le cinéma d'action américain, entre les années quatre-vingt/quatre-vingt-dix (le « vrai » Bruce Willis qui n'a jamais masqué sa calvitie) et les années deux mille (son double en plastique). Jonathan Mostow opposait déjà dans **Terminator 3** le corps massif d'Arnold Schwarzenegger (inscrit dans des séquences d'action construites sur le principe du choc, comme la poursuite en camion où il est projeté contre les façades des immeubles) à une femme robot dont la souplesse renvoie au corps liquide du T-1000 de **Terminator 2** mais aussi à celui des athlètes numériques de **Matrix**. Alors que l'on pouvait considérer **Terminator 2** comme une œuvre de transition (le T-1000 annonçant la déferlante des créatures numériques de la décennie suivante et la plasticité du repère géodésique) **Terminator 3** repose sur l'affrontement des deux phases du cinéma d'action américain contemporain, au travers de l'opposition littérale de leurs représentants. Le cinéma viril, musclé et explosif des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix s'incarne tout entier dans la figure de la star Schwarzenegger, mis en danger par l'apparition d'une nouvelle machine plus performante (la T-X) sous les traits d'une actrice peu connue (Kristina Loken) qui s'efface en grande partie derrière les effets digitaux. En 2010, il n'y a plus guère que Vin Diesel et Jason Statham (et dans une moindre mesure le catcheur John Cena, héros de seulement deux films) pour perpétuer tant bien que mal sur grand écran le modèle du héros musclé des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, tout en ayant fait leur la souplesse plus moderne des arts martiaux (Statham, Cena) ou des sports extrêmes (Vin Diesel dans **XXX** ou **Babylon A.D.** de Matthieu Kassovitz, 2008).



Figure 780 - *Mission : Impossible 2* Figure 781 - *Starship Troopers* Figure 782 - *Terminator 3*

Le cinéma d'action des années deux mille oppose l'analogique au virtuel : le corps est toujours une image parfaite, filmé de façon à faire ressortir son caractère fabriqué, mais dans le premier cas les scènes d'action impriment des marques douloureuses à sa surface corporelle, alors que, dans le second, la violence des coups glisse sur celle-ci. Conscients du changement, les héros des années quatre-vingt mettent en fiction leur résistance aux corps de

synthèse⁶¹⁷ : Schwarzenegger affronte ses clones génétiques dans **A l'aube du sixième jour** et une image de synthèse dans **Terminator 3**, Bruce Willis tente de prendre le cours le réseau informatique dans **Die Hard 4** et libère l'humanité de la dictature des apparences et du virtuel dans **Clones**, Stallone remonte sur le ring dans **Rocky Balboa** après avoir vu à la télévision une simulation virtuelle de ses prouesses passées. Cela n'empêche pas la perte de vitesse au *box office* des stars musclées des décennies précédentes puis leur raréfaction des écrans : Arnold Schwarzenegger abandonne sa carrière pour la politique (ironiquement, il apparaît dans **Terminator : Renaissance** sous la forme d'une image de synthèse artificiellement rajeuni) et Bruce Willis tourne moins, le seul Sylvester Stallone trouvant l'occasion de relancer sa carrière dans des œuvres qui tirent leur puissance d'une esthétique et de préoccupations quasiment anachroniques dans le cinéma de l'après-**Matrix**⁶¹⁸. Dans les années quatre-vingt-dix/deux mille, l'action trouve donc ses vecteurs dans un nouveau type de corps, glabre et félin avant d'être réellement généré par ordinateurs (une première étape de ce changement se trouve, on l'a vu, dans la souplesse et la rapidité des déplacements de Bruce Willis dans **Piège de cristal**, mais celui-ci conservait alors la brutalité et l'aspect crasseux des héros son époque). Le véritable bouleversement a lieu avec Keanu Reeves, le sportif jeune, svelte et infatigable de **Point Break** et **Speed**, des qualités qui le prédestinaient en quelque sorte à devenir le premier héros de films d'action à atteindre la virtualité (après Robert Patrick, méchant de **Terminator 2**) : son personnage de **Matrix** se meut dans un univers parallèle créé par des ordinateurs mais, surtout, à partir de **Matrix Reloaded**, l'acteur est remplacé par des doublures numériques pour l'exécution de certaines cascades. Néo-Keanu Reeves est le chaînon manquant entre les nouveaux héros de la fin des années quatre-vingt-dix et les corps intégralement virtuels mis en scène dans **Final Fantasy**, les créatures de l'esprit, **La Légende de Beowulf** ou **Avatar**. Sur le modèle physique du héros de **Speed** sont

⁶¹⁷ Analysant le retour des corps musclés dans le cinéma des années deux mille dominées par les super-héros et les images de synthèse, Hélène Valmary explique que « *la marque de fabrique du héros d'action apparaît dans ces films comme étant du côté de l'explosion (le feu) là où celle du super-héros se situe du côté de l'envol (l'air).* » (Hélène Valmary, « *I'll be back* », Claude Forest [dir.], *op.cit.*, p.150).

Elle analyse l'opposition du héros, dans **Casino Royale** et **Die Hard 4**, avec des athlètes aux déplacements virtuoses, adeptes du « Parkour », comme une image du caractère anachronique des héros d'action des années quatre-vingt/quatre-vingt dix par rapports aux « super-héros » des années deux mille : « *A l'inverse de ces personnages aux capacités hors norme, le héros d'action apparaît, de manière insistante, comme particulièrement terrien, terrestre, ayant, par exemple, besoin des éléments du décor pour s'élever dans les airs. Si, pour ces héros d'action comme pour le super-héros le décor est un obstacle à franchir, l'un le détruit, l'autre le survole.* » (*Idem*, p.149).

⁶¹⁸ Prévue pour une sortie à l'été 2010, la nouvelle réalisation de Sylvester Stallone, **The Expendables** se présente comme une réactualisation du cinéma d'action explosif et décontracté des années quatre-vingt. Cette histoire de mercenaires envoyés en Amérique du Sud pour y tuer un dictateur, est l'occasion pour Stallone de réunir exclusivement des acteurs musclés au physique sous-exploité par le cinéma des années deux mille : Jason Statham, Jet Li, les catcheurs Steve Austin et Randy Couture, les vedettes de vidéoclub Dolph Lundgren et

construits ensuite les jeunes soldats de **Starship Troopers**, les personnages de Tom Cruise dans **Mission : Impossible** (et surtout **Mission : Impossible 2**), Matt Damon dans la trilogie **Jason Bourne** ou Chris Klein dans **Rollerball** (ce dernier joue, comme Keanu Reeves dans **Point Break**, un sportif de l'extrême défini par sa rapidité et sa souplesse lorsqu'il patine, mais il reste aussi, dans l'esprit du cinéma de John McTiernan, un corps souffrant qui fait preuve d'une sauvagerie inattendue lors de la séquence d'action finale).



Figure 783 - La Mémoire dans la peau Figure 784 - La Mort dans la peau Figure 785 - La Vengeance dans la peau

Dans les **Jason Bourne**, les corps de Matt Damon et de ses adversaires ressemblent fortement aux coquilles synthétiques et fonctionnelles de **Clones** : un visage plus rond que carré, une musculature masquée par des vêtements fonctionnels (pantalon de toile, T-shirt, veste sombre), les cheveux courts et les joues le plus souvent glabres. Ils ne se font plus remarquer par leur physique extraordinaire, leur principale qualité est désormais de se fondre dans la foule cosmopolite et des jeunes urbains modernes. La perception de ces personnages comme des individualités héroïques n'en est que plus difficile. L'identification des héros d'action des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix est proche de celle des stars classiques : ils sont immédiatement reconnaissables, leur statut de star garanti par le développement de qualités (ici des capacités physiques) inaccessibles pour le commun des spectateurs et les autres personnages de la diégèse : Arnold Schwarzenegger attire toujours l'attention sur lui, qu'il se tienne immobile au milieu de l'aéroport de Chicago en tenue de l'Armée rouge, dépassant tous les figurants de plus d'une tête (**Double détente**) ou qu'il se confronte au monde moderne en tenue d'Adam (**Terminator**). Au contraire Jason Bourne se définit par sa capacité à disparaître dans la foule, un changement de représentation qui ne remet pas en cause, lors des séquences d'action, une supériorité physique et tactique qu'il partage avec tous les autres héros du genre. Bourne ne connaît pas son identité et en change donc constamment (les jeux de masques de **Mission : Impossible** produisent le même effet), les agents envoyés à ses trousses sont interchangeables (les possibilités de les différencier sont minimales : dans **La Mémoire dans la peau**, l'assassin joué par Clive Owen porte des lunettes et, dans **La Mort**

Gary Daniels, ainsi qu'une brève apparition de Schwarzenegger et Bruce Willis.

dans la peau, celui interprété par Karl Urban est le seul à arborer une barbe de quelques jours). La série marque également la disparition des identités raciales et sexuelles autrefois mises en avant, en accord avec la représentation d'une société mondialisée et en voie de virtualisation. Les poursuivants de Bourne sont indistinctement d'origine anglaise (le Professeur dans **La Mémoire dans la peau**), russe (Kirill dans **La Mort dans la peau**), sud-américaine (Paz dans **La Vengeance dans la peau**) ou nord-africaine (Desh dans **La Vengeance dans la peau**), sans que cela change quoi que ce soit à leur méthode ni même à leur apparence. A l'inverse, les stars du film d'action des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix affichaient, au sein même de la production américaine, leur origine ethnique par le biais d'accents très marqués, germanique pour Arnold Schwarzenegger, italien pour Sylvester Stallone ou belge pour Jean-Claude Van Damme. Les caractéristiques sexuelles des personnages sont également effacées : après la mort de Marie (Franka Potente), Bourne n'a plus aucune marque d'intérêt pour les femmes (alors que cela n'a jamais gêné James Bond) ; Peter Parker/Spider-Man est un éternel adolescent qui cherche à « conclure » avec sa voisine Marie-Jane Watson ; les ébats charnels de Trinity et Néo sont limités au monde réel et dès qu'ils pénètrent à nouveau dans la Matrice, ils retrouvent leur imperturbable androgynie⁶¹⁹ ; le couple de **Speed** s'épanouit dans la vitesse des péripéties explosives qu'il traverse : que Traven et Annie s'enlacent pour s'éjecter du bus ou pour résister au déraillement du métro, leur orgasme a toujours lieu par procuration. Quand au héros de **Speed Racer**, il ne boit que du lait et les chastes baisés qu'il donne à sa fiancée sont interrompus par son petit frère et son orang-outang⁶²⁰.

Abstraits de leur masse et de leurs caractéristiques identitaires, ces corps plus ou moins virtuels en deviennent d'autant plus flexibles, atteignent la vitesse subliminale des coups de Jason Bourne, des bonds de Spider-Man et des accélérations des voitures de **Speed**

⁶¹⁹ L'asexualité des corps virtuels est néanmoins contredite par **La Légende de Beowulf** où Robert Zemeckis crée un corps de synthèse issu des temps archaïques : un héros puissamment charnel, musclé et paillard, qui se bat nu, agitant son épée comme d'autres leur phallus, et qui épouse une très jeune fille en secondes noces. Mais aussi un corps souffrant, marqué par le vieillissement, qui se mute lors du combat final.

⁶²⁰ Entre la virilité très marquée des héros des années quatre-vingt et l'androgynie des années deux mille, les héros des années quatre-vingt-dix voient leur masculinité se transformer alors qu'ils occupent le rôle, inédit pour eux, du mari et/ou du père de famille. Le robot interprété par Arnold Schwarzenegger est présenté comme une figure paternelle pour John Connor dans **Terminator 2** et, l'année précédente, l'acteur avait été **Un Flic à la maternelle**. Il est enceint dans **Junior** et père de famille dans **True Lies**. Dans **Mad Max, L'Arme fatale** et **L'Arme fatale 2**, Mel Gibson voit ses compagnes assassinées mais il entame une nouvelle relation amoureuse avec Lorna Cole (Renée Russo) dans **L'Arme fatale 3** (elle lui donnera un enfant dans le film suivant). Au travers du personnage de **Rocky**, ces thématiques ont par contre toujours été présentes dans l'œuvre de Sylvester Stallone. Voir Charlotte Sanson, « Good bad Boy des années 90 », Claude Forest [dir.], *op.cit.*, p.110. Ce texte s'inspire de l'article de Susan Jeffords : « *The Big Switch : Hollywood Masculinity in the Nineties* », Jim Collins, Hillary Radner, Ava Preacher Collins (ed.), **Film Theory Goes to the Movies**, London, New York, Routledge, p.196-208.

Racer. Les personnages courent, glissent et ne laissent aucune prise à la réalité. Ils n'en sont pas pour autant perméables à la souffrance qui définit les héros de films d'action : la superficialité physique des militaires de **Starship Troopers** rend leurs mutilations jouissives (contrairement aux souffrances christiques de Murphy de **Robocop**, personnage humain et fortement incarné avant sa transformation en robot), l'Homme-araignée est symboliquement crucifié en arrêtant le métro dans **Spider-Man 2**, Néo meurt sous les coups de l'Agent Smith à la fin de **Matrix Revolutions**. Quand à Jason Bourne ou aux policiers de **Miami Vice**, leur souffrance est moins physique que morale, leur relation constante à l'action se double d'une mélancolie qui entrecoupe les pics de violence spectaculaires avec des moments de flottement narratif.



Figure 786 - La Légende de Beowulf



Figure 787 - Spider-Man 2



Figure 788 - Speed Racer

Dans le film d'action, tous les corps ne sont pas des corps souffrants, ou en tout cas ne souffrent pas avec la même gravité. Le dépassement des normes de la vraisemblance physique par le gigantisme chorégraphique des scènes d'action rejoint le burlesque, y compris dans des films sérieux, à l'image de Tom Cruise projeté sur le nez d'un Eurostar par le souffle de l'explosion d'un hélicoptère dans **Mission : Impossible**. Le corps de Jason Statham est lui hyperactif et défini uniquement par et pour le mouvement. Dans **Hypertension** et sa suite et plus encore dans la série des **Transporteur**, Statham impose un paradoxe : il est à la fois un corps brut et très viril, héritier des acteurs musclés des années quatre-vingt, mais est en même temps fluide et très souple (dans le premier épisode, il enduit ses muscles de graisse et glisse littéralement entre les mains de ses adversaires). L'origine de cette évolution du héros se trouve sans doute chez Tsui Hark qui, dès **Piège à Hong Kong**, faisait de Jean-Claude Van Damme un improbable vecteur comique. Le karatéka musclé des années quatre-vingt-dix était transformé en un athlète rapide et malléable, expert en rebond et en glissade (dans la séquence finale, il se déplace en glissant sur l'eau, faisant sienne la fluidité de l'élément liquide). Le film de Tsui Hark se trouve au croisement de l'Orient et de l'Occident, marquant la synthèse de la vivacité du cinéma asiatique et d'un héros américain dépassé par les événements et les nouveaux enjeux esthétiques introduits par cette greffe. Dans ses comédies d'action aux chorégraphies extravagantes, le corps de Jason Statham n'est jamais altéré (ou si peu) par la

violence qu'il traverse. Il est un corps de *cartoon*, presque virtuel mais dont la masse physique est bien réelle. Dans les **Hypertension**, l'acteur devient le vecteur d'un mouvement perpétuel, tel un personnage de jeu vidéo (ce que souligne le générique de fin animé du premier film, dans le style pixellisé des premiers jeux d'arcade) : comme les marionnettes de **Team America**, le corps de Statham est poussé dans ses derniers retranchements (il s'exhibe nu, copule en pleine rue, se fait frapper pour le plaisir, se fait voler son cœur, grandit démesurément, prend feu...). Ce corps devient le jouet d'un scénario absurde qui pastiche les formes du film d'action contemporain en exagérant la propension de certains de ses représentants à l'hystérie et au mauvais goût (ce qui était une fois encore l'objectif visé par Tsui Hark dans **Double Team** et **Piège à Hong Kong**).



Figure 789 - Piège à Hong Kong



Figure 790 - Le Transporteur

La typologie des corps spectaculaires mis en scène par le cinéma d'action américain des années quatre-vingt aux années deux-mille peut finalement être résumée par les membres de la famille des **Indestructibles**, chacun de ces super-héros ayant un pouvoir correspondant à une qualité du héros de films d'action⁶²¹ : la force (Bob, alias Mr Indestructible, le surhomme musclé étant caricaturé en bureaucrate bedonnant), la souplesse (Helen, alias Elasticgirl), la rapidité (leur fils Flèche) et le camouflage (leur fille Violet). Quand à leur ennemi Syndrome, il est associé à des machines qui améliorent artificiellement ses capacités physiques et briment la puissance des héros « naturels ».

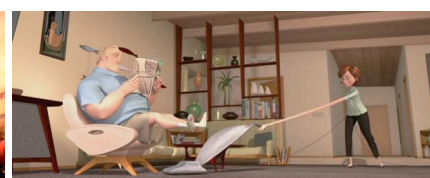
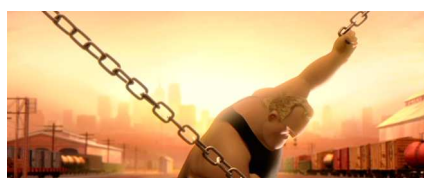


Figure 791 - Les Indestructibles

⁶²¹ Hommage aux super-héros de bande dessinée des années soixante, la famille des **Indestructibles** s'inspire surtout des **Quatre Fantastiques**, créés par Stan Lee et Jack Kirby en 1961. Il s'agit d'un groupe de héros dont certains pouvoirs (force, invisibilité, élasticité) et l'organisation familiale volontiers dysfonctionnelle seront repris tels quels par Brad Bird pour son film. Le *comics* a connu trois adaptations cinématographiques officielles : **Les Quatre Fantastiques** (Oley Sassone, 1994), **Les Quatre Fantastiques** (Tim Stroy, 2005) et **Les**

Le corps spectaculaire, sublimé, souffrant, symbolique et insaisissable, âpre ou lisse, est central à l'expression du cinéma d'action contemporain. Objet esthétique, il est aussi un vecteur émotionnel (c'est sur lui que se focalise l'attention du spectateur dans sa recherche d'identification) et narratif qui entraîne le spectateur à sa suite dans le mouvement de l'action. Le mode de l'action repose sur une mise en scène incarnée où le récit et la transmission des informations découlent du mouvement des corps. L'information est une donnée abstraite et immatérielle qui se traduit néanmoins dans le film d'action de façon physique, à l'image des courses effrénées de Jack Bauer à travers Los Angeles dans **24 Heures chrono**, qui redoublent de façon visuelle et spectaculaire la transmission invisible des informations *via* les réseaux de télécommunication. Le rêve de Jack Bauer est d'aller plus vite qu'un coup de téléphone ou qu'une connexion Internet : il incarne la prédominance du corps (de l'énergie physique) dans l'univers technologique et déshumanisé du réseau. Le corps comme entité physique fait saillie dans l'image abstraite. Le spectateur est en quelque sorte connecté à son mouvement par une mise en scène que nous définirons comme immersive.

Il nous faut d'abord en passer par l'essentiel complément de la force physique : la puissance intellectuelle, l'intelligence souvent sous-estimée dont font preuve les films et leurs personnages. Contre toute attente, le cinéma d'action contemporain a une importante dimension intellectuelle qui naît de la relation à l'abstraction. Les images et les actions des films spectaculaires sont fortement incarnées, mais elles répondent aussi à des structures abstraites et témoignent d'une organisation conceptuelle. La rencontre du concret et de l'abstrait, du physique et du mental, aboutit à la création d'idées incarnées sur le mode du spectaculaire et que le spectateur saisit par le biais de ses facultés intuitives. L'intuition, parent pauvre de la pensée occidentale, est pourtant la faculté principale des héros de films d'action et, du point de vue du spectateur, c'est également elle qui est stimulée par la mise en image immersive du cinéma spectaculaire contemporain.

2. L'intuition et la mise en images de la pensée

Création graphique participant à l'abstraction visuelle du cinéma d'action contemporain, le réseau géométrique structure la représentation de la réalité et renvoie aussi à la façon dont le méchant étend ses rets sur le territoire du héros (le réseau est composé de droites se croisant à angle droit, comme un filet). Alors que le héros est associé à la force physique, à une représentation extatique du corps humain, la domination de son adversaire est d'abord intellectuelle. Elle est associée à des structures conceptuelles et à un cadre visuel qui rejette l'organique (le « cerveau » ne se bat qu'en dernier recours mais est associé à des hommes de main et des machines de mort par lesquelles il étend et incarne son pouvoir dans le monde physique). Pour que la victoire du héros de films d'action apparaisse exemplaire, il est d'abord placé en position d'infériorité numérique et matérielle, mais aussi intellectuelle. Il est confronté à un ennemi plus intelligent que lui, capable d'une analyse conceptuelle et sur le long terme de la situation. Le héros, lui, est une tête brûlée qui réagit dans l'instant.

Dans **Piège de cristal** et **Une journée en enfer**, le « cow-boy » John McClane, homme de la rue râleur et plein de bon sens, est opposé à des européens suaves, supérieurement élégants et intelligents. Chez Hans Gruber, le raffinement physique connote la finesse intellectuelle⁶²². Le méchant est un cerveau et, dans **Une journée en enfer**, les pièges qu'il tend aux héros sont des énigmes intellectuelles, des devinettes et des jeux mathématiques qui débouchent comme il se doit sur des embuscades mortelles et des destructions massives. Il s'agit surtout de détourner les épreuves attendues du film d'action en mettant l'accent sur la réflexion autant que sur l'action. Le mode de pensée de Simon Gruber est abstrait (il conçoit un plan machiavélique pour cambrioler les sous-sols de New York et élabore des problèmes mathématique à base de récipients aux différentes contenances), alors que McClane excelle dans le pragmatisme du déplacement en milieu hostile. Dans **Speed**, Jack Traven est constamment renvoyé à sa nature impulsive. Il semble incapable de réfléchir, cette fonction étant dévolue à son binôme Harry Temple. Celui-ci est blessé et immobilisé dès le début du film et mène alors l'enquête depuis son bureau, sur dossiers, alors que Traven plonge dans l'action. Lorsque Temple est tué par le terroriste Howard Payne (qui est là encore un méchant supérieurement intelligent mais mégalomane), celui-ci lance à Traven : « *Nous savons tous les deux que le cerveau de votre équipe c'était l'autre* ». La figure héroïque est

⁶²² Dans l'imaginaire américain, « la culture est associée à l'Europe, à l'échec de l'Occident. La culture fait réfléchir et empêche l'homme d'agir. Le héros américain se situe aux antipodes de l'immobilisme du prince de Danemark [Hamlet]. » Michel Cieutat : « Anti-intellectualisme », **Les Grands thèmes du cinéma américain**,

dédoublée : Temple est la tête et Traven les jambes, et c'est bien ce dernier qui est présenté comme le héros du film. La fiction spectaculaire est l'occasion pour Traven d'« *essayer de prouver qu'il a un cerveau* », pour reprendre une fois encore les mots de Payne. Comme un des passagers du bus le dit à Traven de façon imagée : « *T'as pas inventé la poudre mais t'as des couilles d'un kilo chacune* ». Cette remarque s'applique à la grande majorité de héros de films d'action.

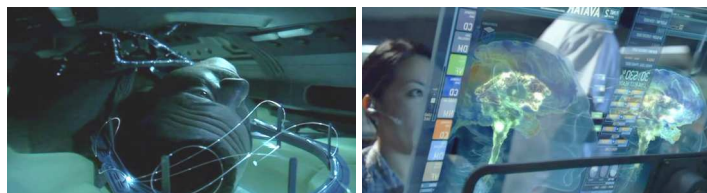


Figure 792 - Avatar

Dans **Avatar**, le docteur Augustine se moque de Jake Sully lorsqu'il doit propulser son esprit dans son nouveau corps extraterrestre : « *Relaxez-vous, faites le vide dans votre esprit. Ça ne devrait pas être difficile.* » Contrairement à son frère, dont il prend la place dans le programme avatar, Sully n'est pas un savant. Il n'a ni la culture ni l'entraînement nécessaire pour entrer en contact avec les Na'vis. Pourtant dès sa première « plongée », les savants constatent chez lui une grande activité cérébrale. Si celle-ci n'est pas liée à son intelligence théorique, elle figure donc d'autres capacités mentales, plus proches de l'intuition⁶²³ (les Na'vis ont eux développés une relation de symbiose avec leur environnement, proche de l'irrationalité des rituels chamaniques). C'est d'ailleurs parce qu'il n'est pas un intellectuel que Sully est accepté par les Na'vis : son esprit est libre de tout présupposé culturel et prêt à accueillir une autre forme de savoir. Il est une « *coupe vide* », donc plus facile à remplir.

Tome 1 : Le Rêve et le cauchemar, *op.cit.*, p.65.

⁶²³ « *L'intelligence abstraite, symbolique, analytique, qu'on privilégie dans notre monde occidental n'est pas la seule, on le sait. Certains tests mettent en valeur des performances honorables, voire élevées, dans l'ordre du concret chez des sujets dont les performances verbales sont faibles. Ces qualités de contact avec le concret sont celles qui assurent la réussite par exemple dans les métiers d'artisanat, dans la confection ou l'installation de divers matériels.* » Lucien Israël, **Cerveau droit, Cerveau gauche. Cultures et civilisations**, Paris, Plon, 1995, p.38-39.

L'ouvrage de Lucien Israël porte, nous le verrons, sur le phénomène de la bipartition cérébrale mise à jour dans les travaux du neurochirurgien Roger Wolcott Sperry, Prix Nobel de médecine en 1981. L'auteur expose et développe les découvertes et les théories scientifiques à ce sujet, ainsi que sur les conséquences pratiques et anthropologiques d'une telle découverte. Ce livre est également pour l'auteur l'occasion d'émettre son opinion sur la société moderne et de proposition des solutions pour son avancement auxquelles nous ne souscrivons en aucun cas. Heureusement, le lien entre les analyses du cerveau droit et ces considérations personnelles est suffisamment lâche pour que l'on puisse s'intéresser aux unes sans accepter les autres. Il est d'ailleurs intéressant de constater que l'auteur ne goûte guère le cinéma et encore moins la culture populaire, surtout si elle est moderne et anglo-saxonne.

Dans **Les Ailes de l'enfer**, le héros doit affronter plusieurs dangereux criminels évadés de prison et réunis sous le commandement de Cyrus « le virus » Gryssom, un psychopathe qui se caractérise moins par sa puissance physique que par son Q.I. très développé. Le personnage est interprété par John Malkovich, comédien associé à un cinéma de prestige (**Les Liaisons dangereuses**, Stephen Frears, 1988) relativement inattendu dans ce type de production (il avait déjà incarné le tueur de **Dans la ligne de mire** [Wolfgang Petersen, 1993]). Sa retenue et sa voix suave correspondent à l'image de l'européen sadique et cultivé popularisée par **Piège de cristal** (même si Malkovich est américain). Dans **Starship Troopers**, l'opposition du héros musclé et du cerveau est littérale puisque la créature extraterrestre à la tête de l'armée des Arachnides est une gigantesque masse gélatineuse à mi-chemin entre la limace et, justement, la matière cervicale⁶²⁴. Lent et sans défenses, le « Brain Bug » se cache au fond des grottes, protégé par ses insectes-soldats : comme tant de méchants de film d'action, il reste à l'écart des combats et les héros doivent éliminer ses adjouvants avant d'arriver à lui. Doué de pouvoirs télékinésiques, le cerveau des Arachnides assimile les connaissances de ses victimes en gobant leur cervelle à la paille. Cet ennemi improbable démontre l'ironie du film qui fait d'un cerveau le pire ennemi de ses jeunes héros abrutis par la propagande militariste.

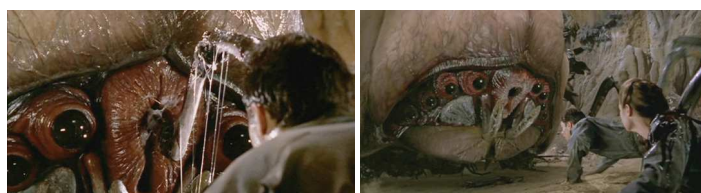


Figure 793 - **Starship Troopers**

L'intelligence supérieure du cerveau géant de **Starship Troopers** et des méchants raffinés de **Piège de cristal** ou **Les Ailes de l'enfer** est également souvent représentée sous la forme d'un programme informatique. L'ordinateur est capable de traiter un grand nombre de données avec une précision et une rapidité impossibles à l'homme. Il développe des stratégies hautement conceptuelles dont sont exclues des erreurs humaines comme le doute et l'émotion. L'ordinateur, on l'a vu, est associé au réseau et s'oppose à l'humanité physique du héros d'action : dans **Wargames** ou **L'Œil du mal**, les héros sont poursuivis par un programme informatique qui a développé une conscience et menace de détruire l'Humanité. C'est également le cas du programme Skynet dans **Terminator** et des machines de **Matrix** qui

⁶²⁴ Le « Cerveau » des Arachnides ressemble aussi à un sexe féminin, menace matriarcale pour la société humaine guerrière et virile (bien que mixte).

asservissent les humains. Dans **Jamais plus jamais** (Irvin Kershner, 1983), James Bond affronte son adversaire Maximilian Largo (Klaus Maria Brandauer) en jouant à un jeu vidéo mortel et, dans **Ennemi d'État**, **Die Hard 4** et les **Jason Bourne**, les méchants humains sont largement éclipsés par la puissance de calcul des machines qu'ils emploient pour traquer le héros.



Figure 794 – Wargames



Figure 795 - Jamais plus jamais



Figure 796 -Matrix

Artificielle ou pas, l'intelligence est un danger constant pour le héros de films d'action en ce qu'elle est liée à la menace conceptuelle et visuellement abstraite du réseau. Sur cette base, le film d'action américain fait preuve d'une méfiance envers les élites intellectuelles⁶²⁵, par exemple les hommes politiques de Washington et les généraux qui ont décrété la fin de la guerre du Viêt Nam et laissé Rambo revenir au pays, abandonné de tous. Dans **Rambo II**, la hiérarchie militaire trahit une fois encore son héroïque fantassin et l'abandonne en territoire ennemi : après avoir vaincu l'armée soviétique, Rambo revient pour détruire la base (évidemment truffée de matériel informatique) de Murdock (Charles Napier), archétype du fonctionnaire cynique critiquant les méthodes expéditives du héros d'action. Dans les films policiers, les actions brutales (mais toujours efficaces) de l'Inspecteur Harry, Cobra, Martin Riggs ou Mike Lowrey sont toujours remises en cause par des supérieurs incapables d'agir et présentés avachis derrière leur bureau : si le pouvoir et l'intelligence (ou du moins leurs apparences) vont de pair, le héros de film d'action s'en tient à l'écart et critique la lâcheté de leurs représentants. Après avoir passé ses nerfs sur Murdock dans **Rambo II**, Sylvester Stallone assomme d'un coup de poing son supérieur incompetent à la fin de **Cobra** (alors que le héros porte une tenue peu orthodoxe – jean, bottes et lunettes de soleil – son collègue est évidemment en costume cravate avec des lunettes de vue). Dans **Piège de cristal**, les agents du F.B.I. Johnson et Johnson contestent les actions de McClane mais, en suivant les procédures officielles, ils aident sans le savoir les terroristes à atteindre leur but (ils

⁶²⁵ « Tout ce qui relève de la culture, du savoir autre que pratique ou actif, est connoté fort négativement dans les films hollywoodiens. » Michel Cieutat, *op.cit.*, p.64. L'auteur consacre également un article au « pragmatisme » (p.61) dont il fait la caractéristique essentielle du héros américain qui « sera par conséquent fort naturellement un homme d'action plutôt qu'un être de réflexion. » (p.62).

provoquent une coupure de courant qui permet à Gruber d'accéder à la salle des coffres). Le personnage du docteur Silberman (Earl Boen) apparaît dans les trois premiers **Terminator** pour convaincre Reese et Sarah Connor que les robots venus du futur n'existent pas. Les faits viennent contredire et ridiculiser ses conclusions psychiatriques. De façon comique, le démon **Hellboy** se dispute dans les films de Guillermo Del Toro avec les fonctionnaires autoritaires envoyés pour modérer ses ardeurs destructrices, Tom Manning (Jeffrey Tambor) et Johann Krauss (Seth McFarlane). Ce dernier est d'autant plus « spirituel » qu'il se présente sous une forme gazeuse dénué de corps. Dans **Road House**, le héros musclé, videur dans une boîte de nuit, est également titulaire d'un diplôme de philosophie : la métaphysique n'ayant pas apporté de réponse à ses questionnements pragmatiques et moraux, il s'est tourné vers une éthique du combat plus proche des sagesses asiatiques. Les séquences d'exposition de **Piège de cristal** ont pour but de souligner le caractère prolétaire de John McClane avant de l'opposer à Gruber, le criminel intellectuel. McClane porte un regard critique sur les mœurs californiennes et en particulier sur l'élite des hommes d'affaires qu'il croise dans la tour Nakatomi : ceux-ci font la fête de façon excessive, se droguent, mentent et font l'amour dans les coins. La multinationale est connotée d'autant plus négativement que la femme de McClane a quitté son mari pour y travailler sous son nom de jeune fille, alors qu'elle est toujours légalement mariée. A l'opposé de sa méfiance envers les *yuppies*, McClane sympathise immédiatement avec Argyle (De'voreaux White), son jeune chauffeur de limousine noir qui est lui aussi un homme du peuple. Outre les hommes d'affaire californiens, **Piège de cristal** dresse également un portrait peu flatteur d'un autre intellectuel, le journaliste Thornburg qui n'hésite pas à mettre la vie d'innocents en danger pour son propre intérêt et qui est frappé par Holly McClane à la fin du film.

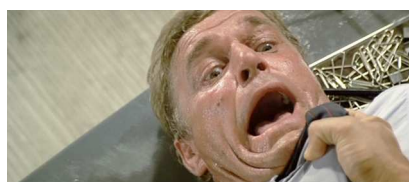


Figure 797 - Rambo II



Figure 798 - Piège de cristal



Figure 799 - Terminator 2

Les héros de films d'action sont le plus souvent des individus manuels aux grandes capacités physiques. Lorsqu'ils sont des intellectuels, comme Jack Ryan dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, Robert Clayton Dean dans **Ennemi d'État**, Thomas Anderson dans **Matrix** ou Wesley Gibson (James McAvoy) dans **Wanted**, la situation les oblige à développer une intelligence pratique. Le héros d'action ne manque pas d'intelligence, il

l'applique simplement à d'autres objets et sous des formes inattendues. Là où les intellectuels font preuve d'une intelligence conceptuelle, détachée de son objet, l'esprit du héros d'action s'applique à la réalisation d'une tâche précise, par exemple dans le bricolage qui équivaut à l'art et à la science dans les sociétés primitives⁶²⁶ : dans **Rambo** comme dans **Predator**, le héros fabrique des pièges avec du bois et des lianes, alors que dans **Piège de cristal** John McClane conçoit une bombe à partir d'une chaise, d'un écran d'ordinateur et un morceau d'explosif.



Figure 800 – Predator



Figure 801 - Piège de cristal

La critique par les films d'action des élites et de l'intelligence conceptuelle se fait au profit d'une mise en valeur de l'émotion comme vecteur d'humanité : l'irrationalité l'emporte sur la raison qui, lorsque ses règles sont suivies avec trop de précision, menace de transformer les hommes en froides machines. Lorsqu'il est confronté à une puissante menace et à une situation qui le dépasse, le héros de film d'action suit son instinct de survie primitif. Sa rage lui permet de surprendre et de vaincre son adversaire en contrant sa logique mécanique. Le méchant de film d'action pousse la logique jusqu'au cynisme (le gouvernement américain abandonne sciemment ses soldats entre les mains de l'armée vietnamienne dans **Rambo II** et, dans **Piège de cristal**, Hans Gruber instrumentalise une prise d'otage politique pour masquer un cambriolage), alors que le héros est mû par son instinct et sa passion (Rambo et John McClane veulent sauver des vies humaines). L'irrationalité même de ses méthodes favorise le héros d'action : alors que tous les militaires de **Predator** espèrent tuer l'extraterrestre grâce à leurs armes à feu, c'est en abandonnant contre toute attente son équipement et en fabriquant des pièges de bois que Dutch parvient à le vaincre. Lorsque dans un film d'action le héros s'engage dans un combat perdu d'avance (libérer seul un camp de prisonnier dans **Rambo II**, cambrioler les locaux de la C.I.A. dans **Mission : Impossible**), sa réussite est justement due au caractère improbable de sa démarche qui prend de cours ses adversaires. Dans **Matrix**, les actes de Néo sont mues par la foi plutôt que par la raison, comme celles des Jedi dans **Star Wars**.

⁶²⁶ Claude Lévi-Strauss, **La Pensée sauvage**, Paris, Plon, 1962, p.26.



Figure 802 - Terminator 3



Figure 803 - Terminator Renaissance

Le sentiment l'emporte sur la raison et sur les structures contraignantes de la pensée mécanique. Chaque épisode de la saga **Terminator** progresse vers l'humanisation de la machine incarnée par Arnold Schwarzenegger et la mise en valeur de l'émotion contre la froide rationalité des machines. Dans **Terminator**, le robot est programmé à être un tueur sans états d'âme. Son raisonnement est aussi simple qu'inhumain : tuer Sarah Connor pour qu'elle ne donne jamais naissance à son fils. Dans **Terminator 2**, le T-800 est à l'inverse programmée pour défendre John Connor et commence à apprendre par lui-même. Son comportement change au contact des humains. Son sacrifice final est perçu moins comme un calcul mécanique (le robot doit se détruire pour être sûr que la technologie Skynet ne soit pas récupérée sur sa carcasse) que comme une preuve d'amour pour les Connor et l'Humanité entière. Les deux premiers films de la série reposent sur une dualité mauvais/bon qui est synthétisée et dépassée à la fin de **Terminator 3**, lorsque le robot est alternativement sauveur et tueur : contaminé par son adversaire, le T-800 tente de tuer John Connor tout en ayant conscience qu'il a été programmé pour le protéger. Cette dualité se traduit par les plans subjectifs colorés du robot qui voit alternativement en bleu (éliminer Connor) et en rouge (le sauver). Le robot devient ambigu, ce qui lui donne une dimension humaine. Désormais il decode seul de ses actes, contre sa programmation. Alors qu'une machine ne pense pas (ou plutôt suit une forme de pensée fonctionnelle et déshumanisée), le Terminator doit ici faire un choix basé sur les sentiments qu'il éprouve envers son maître John Connor. Ce choix est au centre de **Terminator Renaissance** où, dès la première scène, un condamné à mort se voit proposer une « nouvelle chance ». Marcus (Sam Worthington), à l'apparence humaine, découvre qu'il est une machine programmée pour trahir ses compagnons. Ayant acquis des sentiments humains (il est tombé amoureux d'une résistante), Marcus détruit la puce électronique qui le soumet aux machines et se sacrifie pour aider les humains : son cœur, siège symbolique des émotions, est greffé sur le héros John Connor (Christian Bale). Plus encore que le T-800 incarné à trois reprises par Arnold Schwarzenegger, Marcus rejette la pensée mécanique, associée à une forme de programmation maléfique, au profit des sentiments humains. De la même manière, plus tôt dans le film, John Connor refuse de suivre les ordres de ses supérieurs, des militaires calculateurs qui lui ont ordonné de lancer une

attaque qui coûtera la vie à de trop nombreux humains : la logique des chefs de la Résistance (qui sont cachés dans un sous-marin, explicitement coupés du monde) s'apparente dangereusement aux calculs des machines et Connor leur oppose son propre altruisme.

Guidé par la puissance de ses sentiments et une sorte d'infailibilité mystique, le héros d'action n'a même plus besoin de réfléchir : il agit et arrive naturellement à ses fins, sans autre questionnement. Dans ces films, lorsqu'un militaire tire, il y a toujours un ennemi en face de lui et les policiers ne manquent jamais leur cible, pas plus qu'ils ne se trompent de coupable. Dans **Point Break**, la police mène l'assaut d'une maison soupçonnée d'abriter les braqueurs de banque qu'elle recherche. Il ne s'agit pas d'eux mais la maison abrite d'autres criminels, des trafiquants de drogue néo-nazis : dans un film d'action, la police n'a en un sens jamais tort. Dans **Blue Steel** et dans **48 Heures de plus**, un policier est accusé d'avoir tué un innocent : le seul élément pouvant distinguer le civil innocent du criminel, son arme, n'a pas été retrouvée près du corps. Au terme de son enquête, le héros parvient à démontrer que celle-ci a été subtilisée et que, en état de légitime défense, il a bien tué un criminel. Dans la fiction héroïque et manichéenne, l'erreur n'existe pas, ou presque. Dans **Piège de cristal**, Al Powell (Reginald VelJohnson) a autrefois tué un innocent, persuadé que celui-ci était armé (alors qu'il tenait à la main un sandwich, confondu dans sa précipitation avec un pistolet par le policier). Depuis, Powell est incapable de dégainer son arme : à la fin du film, il dépasse ce traumatisme en tirant, par réflexe, sur Karl lorsque celui-ci menace McClane et son épouse. Le sympathique personnage secondaire est ainsi lavé de ses fautes et retrouve confiance en lui au travers de l'action.

Son infailibilité garantie, le héros n'a plus besoin de penser avant d'agir. D'ailleurs, il n'en a pas le temps : confronté à des situations extrêmes, il doit réagir dans l'instant et improviser, envoyant voler les idées préconçues et les cadres de conduite étriqués, comme le rappelle Maverick dans **Top Gun** : « *Là-haut, on n'a pas le temps de penser. Si on pense, on est mort* ». Alors que son instructrice lui explique comment piloter de façon conceptuelle, en dissertant sur des courbes géométriques, Maverick pilote de façon intuitive, se laisse porter par la vitesse et l'action (ou plutôt par ses réactions). L'intuition est rapide là où la raison et le respect des règles ralentissent le héros d'action. Il critique constamment les lenteurs de l'administration policière ou militaire : c'est le conflit permanent entre James Bond et M, entre le partisan de la manière forte et celle de l'ordre et de la diplomatie. De même, dans **En territoire ennemi**, Owen Wilson est traqué par des criminels de guerre à travers la Bosnie alors que les casques bleus attendent l'autorisation d'organiser son sauvetage. Ces lenteurs

obligent bien souvent le héros à agir seul et en marge de la loi. On notera néanmoins que, dans le cinéma des années deux-mille, la représentation d'une hiérarchie empesée a cédé la place au réseau mondial de l'information instantané où la vie et la mort se décident en une fraction de seconde, mais celui-ci peut connaître les mêmes paralysies que son prédécesseur (c'est le cas l'état-major militaire dans **La Chute du faucon noir**).



Figure 804 - Le Pacificateur



Figure 805 - La Guerre des étoiles

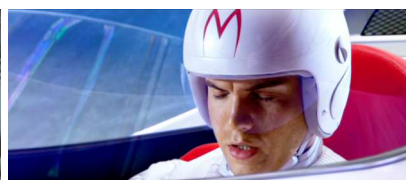


Figure 806 - Speed Racer

La vitesse des réactions du héros semble due à une sorte de sixième sens qui garantit son infailibilité irrationnelle et guide ses gestes dans l'action. À la fin du **Pacificateur**, les deux héros, à la poursuite d'un terroriste, sont perdus dans New York. Malgré la mise en place d'un réseau de surveillance serré (caméras, quadrillage informatique de la zone...), l'homme reste introuvable, fondu dans la foule des passants (l'individu solitaire bâte le réseau grâce à sa capacité à prendre des chemins de traverse). Alors qu'autour d'elle tout le monde s'active en pure perte pour retrouver le fugitif, le docteur Julia Kelly (Nicole Kidman) reste immobile et entend au loin un chant religieux : elle devine alors que l'homme qu'elle recherche va se rendre dans l'église toute proche pour la faire exploser. Ce que confirme le plan suivant qui voit le terroriste pénétrer dans la nef avec sa bombe. Dans la frénésie de la poursuite, la révélation de Kelly est un moment de suspension, filmée avec un travelling qui nous fait passer du plan moyen à un gros plan de visage de Nicole Kidman, centrée dans le cadre, alors qu'un souffle de vent à l'origine inconnue faisant bouger ses cheveux. Ira-t-on jusqu'à avancer que l'intuition du personnage a une origine divine ? En tout cas, cette scène témoigne de la façon dont les personnages de film d'action doivent suivre leur intuition qui, bien mieux que la pensée rationnelle, permet de résoudre des situations complexes et dangereuses. C'est également à leur intuition (qu'ils font volontiers passer pour de la chance ou du hasard) que font appel les héros des films d'action lorsqu'ils sont obligés de choisir, pour désamorcer une bombe en temps limité, entre couper le fameux fil rouge ou le bleu (voir par exemple le pré-générique humoristique de **L'Arme fatale 3**). Dans **Replicant** de Ringo Lam, le meilleur moyen de capturer un tueur en série est encore de créer son clone génétique qui, relié de façon télépathique à son maléfique modèle, connaît de façon presque magique les déplacements passés et à venir de ce dernier.

La représentation la plus évidente de l'intuition surnaturelle qui meut les héros de films d'action, et leur permet d'agir sans erreur 'exécution ni faute morale, est la « Force » de **La Guerre des étoiles**. C'est elle qui guide le pilote Luke Skywalker à travers le réseau de l'Étoile de la Mort jusqu'à son centre pour y loger une roquette. Luke refuse de se laisser guider par le réseau informatique qui soumet son vaisseau à un plan de vol établi par le commandement rebelle : il coupe son ordinateur de vol⁶²⁷. Luke ne cherche pas à calculer son tir, ne réfléchit pas et appuie au dernier moment sur la gâchette, comme au hasard. De même, pour s'entraîner au sabre laser, Luke se bat en aveugle car la Force lui permet de frapper juste, même les yeux fermés. Son mentor Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness) lui explique qu'il doit « oublier [s]on être conscient et laisse[r] agir [s]on instinct » et son « intuition » (le dialogue original utilise dans les deux cas le terme « *feeling* », c'est-à-dire : sentiment – nous établirons plus loin une distinction entre l'instinct et l'intuition qui sont ici posées comme synonymes)⁶²⁸. Lorsque Luke lui demande si la Force dirige les actions des Jedi, Obi-Wan lui répond : « *En partie, mais elle sait aussi obéir.* » La Force est cette puissance qui permet au héros d'action de réussir tout ce qu'il entreprend, de façon non rationnelle et non-intellectuelle.

À la fin de **Speed Racer**, la voiture du jeune pilote tombe en panne au milieu de la piste : s'il ne parvient pas à la redémarrer, la course est perdue. Speed ferme les yeux et, comme Luke Skywalker avant lui, fait le vide dans son esprit et « écoute » sa voiture, comme le lui a conseillé le Racer X (Matthew Fox). Il redémarre. Plus tôt dans le film, Racer X a expliqué qu'on ne se met pas au volant d'une voiture de course « *pour conduire mais pour [s]e laisser conduire* ». Comme la Force, l'instinct du pilote emmène celui-ci au-delà de

⁶²⁷ L'anthropologue Joseph Campbell explique à ce sujet que « *ce que Goethe a voulu dire dans son Faust, [George] Lucas nous le dit dans des termes modernes, à savoir que la technologie ne nous sauvera pas. Nos ordinateurs, nos outils, nos machines ne suffiront pas. Il nous faut compter sur notre intuition, sur notre être réel. [...] Le voyage du héros n'a pas pour but de nier la raison. Au contraire. En surmontant ses passions obscures, le héros symbolise notre capacité à maîtriser les éléments sauvages irrationnels qui sont en nous.* » (**Puissance du mythe**, op.cit., p.11).

« *Voyez-vous, la conscience croit qu'elle est maîtresse du logis mais elle n'est en fait qu'un organe secondaire chez tout être humain et ne doit pas occuper une place prépondérante. Elle doit se soumettre au corps et le servir. Quand elle régenté tout, cela donne un homme du genre de Darth Vader, qui se range du côté de la raison inhumaine.* » (Idem, p.188).

⁶²⁸ Dans **Matrix**, le monde dans lequel évoluent les héros est entièrement synthétique. Pour passer outre la trahison de leurs sens, ils ne peuvent se rabattre que sur leur intuition, leur intime conviction que la réalité n'est plus ce qu'elle était. Si, comme l'explique Morphéus, le réel « *est ce que tu peux toucher, ce que tu peux goûter, voir et sentir, alors le réel n'est seulement qu'un signal électrique interprété par ton cerveau* ». C'est l'intuition, le sentiment de l'artificialité du monde qui les entoure qui pousse les rebelles de **Matrix** à s'en extraire puisque, objectivement, l'imitation du réel est parfaitement imperceptible.

Lors d'une séquence érotique de **Bound** (1996), le premier film des frères Wachowski, un personnage dit à un autre : « *Tu peux ne pas croire ce que tu vois mais tu peux croire ce que tu sens* », établissant déjà le primat de la sensation sur le raisonnement qui sera réaffirmé dans leurs films suivants.

l'action, au-delà même de la conscience, jusqu'à une communion télépathique avec l'univers, son véhicule et ses compagnons : lorsque Speed tente de redémarrer sa voiture, un montage alterné l'unit avec les spectateurs dont il semble suivre les conseils (son père sait comment redémarrer la voiture), alors qu'il ne peut pas réellement les entendre.

On peut déjà noter que la représentation d'une pensée irrationnelle et non-verbale repose paradoxalement sur une mise en scène élaborée, multipliant les finesses de découpage et de montage en vue de transmettre au spectateur l'état de transe que traverse le personnage.

La critique des intellectuels et de l'intelligence (en tant que système abstrait, basé sur des règles immuables dont l'application est coupée de la réalité empirique) se fait dans le cinéma d'action au nom de l'émotion et de l'instinct. En retour, ces films se sont souvent vus accuser de promouvoir l'immaturité et la superficialité (la simplicité de leurs intrigues et de leurs personnages servant alors d'argument principal) et de faire appel aux bas instincts du spectateur plutôt que de permettre son élévation dans les sphères, forcément supérieures, de la pensée discursive. Pour Laurent Jullier, les films contemporains (en particulier les films spectaculaires et d'action) « *dispensent de pures sensations que l'on peut goûter sans trop réfléchir* »⁶²⁹. Ils témoigneraient d'un « *contournement des questions de sens par les créateurs post-modernes [, ce qui] peut être vu comme une fuite, une démission, une défection.* »⁶³⁰ Ces critiques reposent sur le présupposé, hérité du dualisme platonicien, que le plaisir intellectuel est supérieur et incompatible avec le plaisir physique⁶³¹. Sans jamais être

⁶²⁹ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.8.

⁶³⁰ *Idem*, p.37. L'auteur avance ensuite que cette « *démission des créateurs obéirait alors à des obligations économiques, seuls des films qui ne demandent pas à être compris mais ressentis pouvant prétendre s'adresser au public en général (tous groupes confondus) et donc à viser une rentabilisation à l'échelle mondiale.* » (*Ibidem*).

Régis Dubois note de même que les films d'action produisent des « *émotions galvanisantes et fascinantes qui empêchent toute réflexion un tant soit peu consistante.* » (*Op.cit.*, p.139). Selon l'auteur, il s'agit là de « *toute l'ambiguïté du cinéma hollywoodien qui, comme spectacle toujours plus performant, courtise nos sens les plus « primaires » au détriment parfois de notre raison.* » (*Ibidem*). Il n'y aurait que les films américains indépendants et anti-hollywoodiens à pouvoir sortir le spectateur de cette torpeur pour le faire passer « *d'une attitude de fascination mystifiée à une attitude active de compréhension* » (*Idem*, p.22. Régis Dubois cite ici Jean-Patrick Lebel, **Cinéma et idéologie**, Éditions Sociales, 1971, p.34)

⁶³¹ Le sujet de l'ouvrage de Jean-Marie Schaeffer, **Pourquoi la fiction ?** est de recenser et de contrer les nombreuses attaques envers la fiction mimétique, dont celles fondées sur une mise en avant abusive de la Raison : « *Cette capacité qu'ont les semblants de neutraliser nos instances de "contrôle rationnel" ne constitue-t-elle pas un motif plus que suffisant pour se méfier de toute imitation, fût-elle artistique ? Ou du moins, est-ce que dans les arts qui, à un titre ou à un autre, y ont recours nous ne devrions pas contrecarrer son efficacité par des procédés de distanciation ironique, par une rupture de l'effet de réel, par une déconstruction des mécanismes d'aliénation qu'elle met en œuvre ?*

Dans la culture occidentale, cette méfiance est récurrente depuis l'Antiquité grecque. C'est bien sûr Platon qui l'a exprimée avec le plus de force, à tel point que toutes les polémiques antimimétiques subséquentes n'ont fait que broder sur l'argumentation développée dans La République. » (Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.23)

Du point de vue de ceux qui ne jurent que par une vision de l'art raisonnée et discursive « *la pulsion mimétique*

remis en question, le rationalisme dogmatique est posé comme la seule source possible de connaissance, et l'image artificielle (en tant qu'imitation stylisée et spectaculaire de la réalité physique) est implicitement présentée comme inférieure, une illusion menaçant de voiler la pensée rationnelle que l'on préfère développer par le discours. Par rapport au dualisme platonicien, si nous avons-nous-même utilisé à plusieurs reprises les termes d'« Idée » et de « concept », nous ne les avons pas présentés comme une fin en soi. Nous avons au contraire mis l'accent sur la variété et l'invention de leurs incarnations contingentes dans la fiction..

Selon Laurent Jullier : « *l'une des caractéristiques les plus fréquemment relevées par les critiques de la grande presse concernant le film-concert est la rareté des mots que les acteurs y prononcent. Une sorte d'aphasie et de méfiance envers le verbe semble fondre sur les personnages. [...] Cet effacement de la parole est caractéristique de ces temps de défaite de la pensée.* »⁶³² La méfiance envers la parole et la critique de l'immobilisme intellectuel contre le dynamisme de l'action ne sont qu'un des aspects de la question et ne traduisent en aucun cas un échec de la pensée, mais plutôt un déplacement de ses enjeux et un changement de ses outils. En définissant le mode de l'action, nous avons vu que le cinéma d'action contemporain n'annule ni ne refuse complètement la parole, mais plutôt qu'il la transfigure, la traduit en termes visuels et physiques.

Dans les films de John McTiernan, l'utilisation des langues étrangères, le plus souvent non-sous-titrées, témoigne d'une attention portée aux cultures étrangères, mais la parole reste moins importante que sa traduction visuelle (dans **Basic** les paroles sont mensongères alors que la solution est à l'image), si bien que les diverses langues tendent à se résorber dans un anglais universel. Dans **Rollerball**, les matchs sont retransmis en direct dans le monde entier,

est censée être à la fois dangereuse (elle nous aliène) et facile (elle obéit à des « recettes »). Aussi le discours antimimétique est-il toujours un discours de pédagogue [qui conduit sur le chemin de la raison] les opprimés incapables de découvrir d'eux-mêmes les mécanismes de l'aliénation sociale que l'identification mimétique sert à reproduire et à renforcer, le « grand public » manipulé par le « cinéma hollywoodien », les « sujets postmodernes » lobotomisés par les technologies numériques... » (Idem, p.25)

Jean-Marie Schaeffer explique enfin que « *les cibles originaires de l'argumentation antimimétique – la peinture ainsi que la littérature dramatique et narrative – ont acquis depuis longtemps un statut canonique dans notre culture, statut qui risquerait sans doute de rendre inefficace toute reprise des griefs platoniciens à leur égard. D'où le déplacement de l'attaque vers des arts mimétiques dont la naissance est plus récente. Ce sont des cibles d'autant plus vulnérables qu'il s'agit d'arts technologiques. Ils dépendent en partie d'un savoir-faire partagé et nécessitent une exécution parfois collective, en plusieurs étapes planifiées ; enfin, ils ont souvent besoin de financement importants et ne sauraient échapper à la question de la rentabilité économique. Ils permettent donc à l'argument antimimétique de s'appuyer sur des idéaux ségrégationnistes (l'art contre la technique) et anti-économiques (l'art contre l'industrie des médias) qui commandent en grande partie la manière dont nous pensons actuellement les relations entre l'art et la société.* » (Idem, p.26).

⁶³² Laurent Jullier, *op.cit.*, p.134. Par l'expression « *film-concert* », Laurent Jullier désigne les films contemporains qui mettent l'accent sur le visuel et la sensation plutôt que sur la verbalisation en utilisant les caractéristiques spectaculaires des techniques cinématographiques (montage rapide, mobilité de la caméra, lumières irréelles...).

commentés par plusieurs présentateurs chacun parlant dans la langue du pays qui l'emploie. McTiernan filme la juxtaposition babélique des commentaires avant de révéler la supercherie : les commentateurs lisent tous une même fiche sur laquelle sont indiquées des informations mensongères diffusées par la direction du jeu. Le respect de la parole et de la diversité des langues n'est pas un gage de vérité et d'honnêteté intellectuelle puisqu'il s'agit d'un discours fictif : McTiernan se concentre alors sur le discours du seul commentateur anglophone.

Dès **Nomads**, la solution du mystère tient dans la traduction et la compréhension d'une phrase prononcée en français par le professeur Pommier sur son lit de mort (l'improbable accent français utilisé par l'acteur irlandais Pierce Brosnan pour personnifier le scientifique québécois n'arrangeant rien à l'affaire). Dans **Thomas Crown**, la menace contenue dans les paroles en allemand prononcées par Banning est rendue explicite par son comportement physique envers le prisonnier, alors que la mise en scène d'**A la poursuite d'Octobre Rouge** et **Le Treizième guerrier** illustre le passage d'une langue étrangère (le russe et la langue des Vikings) à l'anglais.



Figure 807 - A la poursuite d'Octobre Rouge

Dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, McTiernan effectue un zoom avant et un zoom arrière accompagnés d'un fondu sonore sur la bouche du commissaire politique : lorsque l'on s'avance vers lui, le personnage parle en Russe, comme l'exige son origine et, lorsque l'on se recule, il s'exprime désormais en anglais (ou dans la langue nationale de la version doublée), afin de favoriser la compréhension du spectateur⁶³³. Dans **Le Treizième guerrier**, c'est par le montage visuel et sonore que s'effectue, de façon plus progressive, le glissement d'une langue à l'autre : ibn Fadhlân observe les Vikings parlant leur langue et, par une série de *jump cut*, les dialogues en langue originale sont progressivement remplacés à l'image par des répliques traduites. La mise en scène est ici subjective et traduit l'apprentissage de la langue par le héros arabe. Le processus intellectuel est incarné par la

⁶³³ De son propre aveu, McTiernan emprunte cet effet à **Jugement à Nuremberg** de Stanley Kramer (1961). Le passage d'une langue à l'autre est permis par l'usage du terme biblique « Armageddon » (le commissaire politique lit à haute voix un passage de la **Bible**) qui reste le même dans toutes les langues.

mise en scène spectaculaire. A l'inverse, le processis de traduction dans **A la poursuite d'Octobre Rouge** est arbitraire : il ne correspond au point de vue d'aucun personnage et est destinée au seul spectateur. Dans ces deux films, le passage à l'anglais sur la bande-son est une convention : cela ne signifie pas que, dans la diégèse, les sous-mariniers russes parlent anglais entre eux, pas plus que les vikings du **Treizième guerrier** ne se mettent soudainement à parler anglais pour communiquer avec le compagnon arabe. Dans **Le Treizième guerrier**, l'anglais est une langue mentale : le spectateur (anglophone pour un film américain) perçoit en anglais la langue qui est comprise par le personnage principal. L'anglais vaut donc dans un premier temps pour l'arabe, puis pour la langue des Vikings. Cette fusion des différentes langues est une preuve de pragmatisme. Du point de vue du spectateur, elle permet une compréhension plus immédiate de l'action, libérée de l'artifice du sous-titrage (critiqué par Hitchcock selon qui il détournait l'attention portée par le spectateur à l'image). Pour les personnages de McTiernan, la compréhension mutuelle est toujours le prélude d'une collaboration physique : à la fin de **A la poursuite d'Octobre Rouge**, le sous-marin est dirigé par un équipage inédit, moitié-Russe et moitié-Américain et, dans **Le Treizième guerrier**, ibn Fadhlân apprend la langue de ses compagnons pour combattre avec eux. La communication relie les hommes par-delà leurs cultures (Arabe/Viking) et leurs oppositions idéologiques (Soviétiques/Américains). Chez McTiernan, le langage universel est celui du cadrage et du montage : la parole se raréfie ou alors elle n'est plus le centre du discours⁶³⁴. Traduite en

⁶³⁴ Pour qu'un langage verbal prenne une valeur intuitive, il faut décaler le rapport que l'on entretient avec lui et être attentif non plus au contenu du discours mais à la façon dont il est prononcé : il faut écouter le « *langage silencieux* » (pour reprendre le titre d'un ouvrage de l'anthropologue américain Edward T. Hall, cité par Claire Petitmengin dans **L'expérience intuitive**, L'Harmattan, 2001, p.253). Les héros de **Basic** déterminent que leur interlocuteur leur ment en étant attentif au « *non-verbal contenu dans une voix.* » (*Idem*, p.254) : l'intonation et la tessiture de la voix qui agissent sur l'auditeur à un niveau intuitif, mais aussi les positions du corps et du regard. De la même manière que l'on peut percevoir l'aspect non-verbal d'un discours oral, il faut analyser le contenu non-verbal des images, au-delà de leur dénoté figuratif.

Ces conceptions renvoient chez John McTiernan aux idées déjà évoquées d'Antonin Artaud (et sur lesquelles nous reviendrons) à propos d'un « *langage théâtral pur, qui échappe à la parole* » (**Le théâtre et son double**, *op.cit.*, p.59). En parallèle au langage discursif qui trouve sa source dans le cerveau gauche, siège de la pensée rationnelle, il y a un « *paralangage [composé] du ton, du débit, de la prosodie, de la force sonore, de la durée des silences [...]* » (Lucien Israël, *op.cit.*, p.121-122). Comme le constatent les enquêteurs de **Basic**, la voix mais aussi le corps de celui qui parle s'expriment selon un autre langage que la parole articulée : « *parmi les mouvements du corps que l'on observe au cours de l'interaction entre individus, la très grande majorité est totalement instinctive. Ces mouvements incluent ceux des mains, des membres, de la tête, du corps entier. Ils peuvent être amples ou à peine décelables en apparence, quoique parfaitement identifiés inconsciemment par la personne qui les suscite ou à laquelle ils s'adressent.* » (*Idem*, p.118) « *L'interaction directe ajoute, on l'a vu, une toute autre dimension et véhicule une information supplémentaire considérable, visuelle et auditive, voire aussi tactile, qui se différencie en outre nettement de l'information écrite, verbale, en ce qu'elle peut être délivrée et reçue en dehors de toute conscience analytique. Et on peut après tout penser que la capacité à percevoir ces messages est ce qu'on nomme communément intuition.* » (*Idem*, p.122).

L'intuition correspond, nous le verrons, aux analyses de Lucien Israël sur le cerveau droit : « *C'est le cerveau droit (encore une fois chez les droitiers à cerveau gauche dominant) qui joue le plus grand rôle dans les échanges non verbaux, tant pour ce qui est de leur émission que de leur réception et de leur interprétation. Il*

termes visuels par le mode de l'action, la parole est toujours présente mais apparaît à l'arrière-plan derrière une pensée en actes et en images qui permet une communication directe avec le spectateur, intellectuelle et physique à la fois.



Figure 808 - Le Treizième guerrier

Car le film d'action pense (et avec lui ses héros et son public). Dans **Piège de cristal**, John McClane apparaît d'abord comme un héros physique (son corps est mis en valeur par son peu de vêtement qu'il porte et par les épreuves violentes qu'il traverse), mais il est aussi obligé de réfléchir pour survivre. « *Pense ! Pense !* » s'ordonne-t-il en arpentant les étages de la tour Nakatomi. Cet ordre est immédiatement suivi d'un effet puisque McClane, avisant une fenêtre allumée en face de la tour, tente d'alerter le voisinage. Comme toujours, McTiernan ne se contente pas de nous montrer le personnage en train de réfléchir, il filme la naissance de l'idée et traduit visuellement les mécanismes mentaux du personnage. Dans cet exemple, il effectue un rapide recadrage qui fait passer McClane de la gauche du cadre (il est rejeté à la bordure de l'image, il ne maîtrise pas les deux tiers d'image situés sur la droite) à son centre (la position centrale lui donne une meilleure assise, il contrôle désormais son environnement) : le changement de place du personnage dans l'image traduit le changement apporté par son idée et le rapprochement de la caméra mime la trajectoire de la pensée qui vient le « frapper ». A d'autres moments de la filmographie de McTiernan, c'est un effet de lumière ou un thème musical qui matérialise la pensée des personnages, afin de la rendre sensible au spectateur. Celui-ci est invité par l'image à réfléchir en même temps que le héros.

Ce qui importe ici, c'est la rapidité avec laquelle l'idée frappe vient McClane, le temps d'un mouvement de caméra, avant même que le spectateur ait pu saisir ce que le personnage a compris. Ce n'est qu'au plan suivant qu'il est donné à voir au spectateur l'objet de la vision

convient toutefois de faire les quelques réserves suivantes : premièrement, les deux cortex étant liés et reliés, le cerveau gauche n'est pas totalement exclu de ces échanges, et il l'est encore moins lorsque la communication non verbale est intentionnelle et représente un code connu des divers interlocuteurs. » (Idem, p.115). Une modulation de la voix, un geste ou un changement de la position du corps durant une conversation « sont reconnus par le cerveau droit de l'interlocuteur, même s'il ne le « sait » pas, et son discours s'infléchit éventuellement en conséquence » (idem, p.118) : « rien n'échappe aux deux cerveaux droits, qui communiquent parallèlement à la conversation des cerveaux gauches. » (Ibidem) On constate que les plus infimes variations visuelles et sonores peuvent donner accès aux pensées les plus profondes de l'individu. Cela justifie la démarche behavioriste puisque l'observation attentive du sujet révèle sa vérité.

de McClane (les voisins à la fenêtre) qui lui a donné son idée. L'action (McClane a une idée) précède la situation (nous voyons avec McClane que l'immeuble voisin est occupé) : la petite forme deleuzienne est propice à la création d'une forme de pensée dynamique. En montrant la conséquence avant la cause, la petite forme donne l'impression au spectateur d'être pris de vitesse et l'oblige à reconstruire mentalement et très rapidement la situation, ce qui le place dans un état d'alerte proche de celui du héros d'action (le danger de mort en moins). Dans un film d'action, le héros ne pense jamais *a priori*, ce qui donne l'impression qu'il agit sans réfléchir, qu'il ne fait que réagir de façon instinctive aux stimuli de la situation. L'action précède ou plutôt se confond avec la réflexion, comme on peut le voir chez John McTiernan, William Friedkin ou dans les **Jason Bourne**. Pas plus qu'il ne faut, dans les films d'action, établir une distinction entre le récit et le spectaculaire, il est impossible d'y opposer la réflexion à l'action puisque ces deux états se complètent et se traduisent mutuellement.

Le spectaculaire est le règne de l'extériorité et de l'évidence : l'abstrait et l'immatériel s'incarnent dans le concret, la pensée devient action. Regarder une scène d'action, c'est regarder un homme qui pense, mais sans avoir d'autre accès à son intériorité que l'observation de son comportement extérieur : il faut extrapoler son raisonnement de ses réactions physiques, de la façon dont il évite un coup ou se positionne face à son adversaire. Les déplacements dans l'espace des héros de films d'action sont la traduction d'une pensée à laquelle l'action spectaculaire donne corps : la mobilité constante de John McClane dans les **Die Hard** correspond à une phase de réflexion où le personnage teste les différentes possibilités qui s'offrent à lui pour regagner le contrôle de son environnement. Il en va de même pour Rambo dans la jungle, Nathan Muir dans les locaux de la C.I.A. (**Spy Games**) ou pour Jack Bauer courant à travers Los Angeles dans **24 Heures chrono**.

Dans **French Connection**, la filature de Charnier par Popeye Doyle met en espace l'intelligence pratique des deux hommes, le comportement et les déplacements du trafiquant signalant sa parfaite conscience d'être suivi par le policier. Charnier essaie de perdre Popeye dans les rues puis dans le métro de New York. Les deux hommes suivent chacun un objectif précis et contradictoire qui se traduit à l'écran par une longue chorégraphie muette d'attente et d'évitement. Il s'agit d'une scène d'action sans coup de feu, traduction physique d'enjeux intellectuels et stratégiques. Même si cette séquence peut être considérée comme peu spectaculaire (deux acteurs en décor réel, une tension palpable mais qui ne se prolonge jamais en affrontement physique), elle n'en repose pas moins sur un principe spectaculaire puisqu'elle est la projection physique et dynamique de données mentales.



Figure 809 - La vengeance dans la peau

Dans **La Mémoire dans la peau**, lorsque Jason Bourne cherche à s'échapper de l'ambassade américaine en Allemagne, il assomme quelques gardes mais prend surtout avec lui un plan du bâtiment et une radio qui lui permet de connaître les communications et les déplacements de ses poursuivants : moins spectaculaires que les affrontements physiques brutaux qui les précèdent, ces deux actions sont très importantes en ce qu'elles témoignent de l'intelligence du personnage, de la stratégie qu'il met en pratique pour se déplacer dans un espace inconnu et truffé de pièges. Toutes les séquences d'action de la série des **Bourne**, de plus en plus rapides et elliptiques, traduisent sur le mode du spectaculaire et de l'action physique l'intelligence tactique du héros, capable d'échapper à des adversaires ultra-équipés et en surnombre. Bourne ne s'arrête jamais pour réfléchir : sa pensée se crée au fil de l'action et s'adapte à la situation, sans passer par une phase de conceptualisation qu'il n'a de toute façon pas le temps de se permettre (la pensée conceptuelle et la réflexion sont le propre de ses adversaires qui étendent leur contrôle technologique sur le monde). Dans la séquence de la gare de Waterloo dans **La Vengeance dans la peau**, Bourne évite ses poursuivants en dessinant une trajectoire à travers la foule : aucun de ses gestes n'est laissé au hasard et, lorsqu'il s'immobilise, c'est pour mieux disparaître à la vue de ses poursuivants. Le trajet de Bourne dans la gare est la traduction physique d'une pensée qui se développe dans l'espace et à plusieurs niveaux puisque, parallèlement à ses propres déplacements, Bourne guide à distance le journaliste Simon Ross (Paddy Considine). Le contraste entre les comportements de Ross et de Bourne met en valeur l'usage que fait ce dernier de son intelligence. Contrairement à notre héros, le journaliste paniqué ne réfléchit pas à ses actes, se contente d'obéir aux ordres de déplacements qui lui sont donnés par téléphone. Alors que Bourne utilise son intelligence à des fins pratiques, Ross est mû par son instinct et sa peur qui l'amènent à commettre des erreurs, à confondre (sans doute à tort) un employé de nettoyage avec un tueur à gage et à partir en courant à travers la gare, devenant une cible facile pour ses poursuivants.

Dans **Traqué**, L.T. Bonham, distancé par Aaron Hallam dans les rues de Portland, fixe son attention sur les signes du passage du fugitif (un casque rouge abandonné sur le sol, des traces de pas dans l'herbe ou sur la pierre, un vêtement échangé avec un autre) et en induit sa

trajectoire. La séquence est sans parole, ne nous donne aucun accès à l'intériorité des personnages et aux processus physiques et intellectuels qu'ils mettent en œuvre pour se cacher et se repérer. Leur empirisme (parvenir à l'Idée à partir de l'observation du monde physique) devient celui du spectateur (comprendre les personnages par l'analyse de leurs actions). Friedkin utilise la petite forme comme principe de découpage et comme structure intellectuelle : la pensée du spectateur est stimulée par le choc formel que constitue la représentation de l'action avant celle de la situation englobante, et le spectateur met en œuvre son intelligence pour combler cet écart. Comme dans les **Jason Bourne**, les brèves ellipses qui scandent la séquence oblitèrent une part de l'action et obligent le personnage et le spectateur à remonter mentalement aux sources de la situation qui leur est donnée à voir, pour mieux prédire la prochaine position du fugitif. La caméra mime ce va-et-vient intellectuel : à plusieurs reprises, elle abandonne Bonham qui est en train d'observer une trace pour avancer vers Hallam, caché à quelques pas de lui, révélant ainsi au seul spectateur la solution de l'énigme que tente de percer le personnage principal. Puis Hallam disparaît à nouveau, nous laissant une nouvelle fois dans l'expectative.



Figure 810 – Traqué

L'intelligence pratique du traqueur se déploie en deux étapes. D'abord un pragmatisme, un contact direct avec la matière du monde, une mise en avant des cinq sens stimulés par l'environnement physique. Puis le dépassement intellectuel de ces perceptions : les informations sont hiérarchisées en vue de fournir du sens (ici, révéler la position du fugitif). Dans le mouvement de l'action, Friedkin ne fait aucune séparation entre ces deux étapes qui s'enchaînent en un instant et de façon indiscernable. Cet empirisme se rapproche de la façon dont le spectateur de cinéma reçoit le film comme un ensemble de sensations, de stimulations sensorielles (visuelles et sonores) qu'il organise intuitivement pour leur donner un sens. La dimension spectaculaire des images et des sons produits par le cinéma d'action contemporain accentue le choc sensoriel de leur réception et leurs possibilités signifiantes. Les héros de films d'action ne se contentent pas de courir en tous sens en agitant leur arme dans un décor secoué par des explosions (lorsqu'ils le font, comme Murtaugh en caleçon dans

L'Arme fatale 4, c'est dans un but bien précis – permettre à son coéquipier de surprendre le méchant) : chacun de leurs gestes est calculé, chorégraphié pour atteindre son but avec un maximum d'efficacité. La pensée traduite par ces actions n'est pas rationnelle puisqu'elle n'est ni conceptualisée ni verbalisée. Ce qui meut John McClane, Jason Bourne, les pilotes de **Top Gun** ou les traqueurs de William Friedkin, ce n'est pas une pensée discursive mais une intuition, immédiate et en prise avec le monde physique.

L'intuition est, pour les philosophes, l'antichambre de la pensée rationnelle, tout en s'opposant à elle. Son statut est instable et elle est souvent confondue avec d'incontrôlables instincts animaux⁶³⁵. L'intuition est une connaissance immédiate qui n'a pas besoin de passer par la pensée discursive et le mécanisme du raisonnement conceptuel : « *Une connaissance immédiate, c'est en premier lieu une connaissance directe, qui ne peut être atteinte par l'intermédiaire d'un raisonnement. Elle ne s'appréhende pas graduellement, au terme nécessaire d'un processus déductif consistant à accumuler des moyens termes. Au contraire, l'apparition de l'intuition comporte un caractère discontinu : elle surgit comme par un*

⁶³⁵ L'ouvrage de Claire Petitmengin sur l'intuition (**L'Expérience intuitive**, *op.cit.*) commence par montrer l'impossibilité dans laquelle ont été les philosophes d'appréhender l'intuition, justement parce qu'elle ne correspond pas à leur conception rationnelle du monde : « *Pour Platon, le but de la philosophie est la connaissance d'essences immuables et universelles* », ce à quoi ne peut servir l'expérience immédiate et sensible de l'intuition, qui a lieu avant toute conceptualisation. (p.24-25) En effet, « *loin d'être un acte purement théorique, l'intuition nécessite donc une pratique de transformation intérieure. Plus qu'une manière de se rapporter au monde, elle paraît comme un mode particulier d'être au monde.* » (p.41)

Cette forme d'être au monde a souvent été décrite par les philosophes et intégrée dans leur système de pensée (Descartes, Kant, Bergson) mais elle n'a pas été analysée pour elle-même. Ainsi, Bergson « *a abondamment décrit le contenu de l'intuition (c'est-à-dire pour lui l'expérience interne de la durée), mais peu le mode d'accès à cette expérience.* » (p.36). L'intuition devient vite un obstacle pour les penseurs qui évitent le sujet, se limitant à sa description ou son explication, sans proposer un système qui organise les deux étapes. Pour Bachelard « *l'existence d'un mode intuitif de connaissance et d'être ne peut être prouvée ou infirmée à l'aide d'un raisonnement abstrait : "Une intuition ne se prouve pas, elle s'expérimente."* » (Gaston Bachelard, **L'intuition de l'instant**, 1932, cité par Claire Petitmengin, p.42). D'autres auteurs comme le mathématicien Henri Poincaré « *s'inspirent à l'évidence de leur expérience intuitive [mais] glissent très rapidement de la description de cette expérience vers un modèle explicatif.* » (p.70).

Cette difficulté de la pensée occidentale à appréhender l'intuition se retrouve selon Claire Petitmengin dans le manque de termes techniques utiles à expliquer les différentes étapes de « l'expérience intuitive ». « *Le langage, qui vise à catégoriser et à abstraire, est-il par essence inadapté pour décrire l'expérience intuitive singulière, incarnée, avec la part d'indifférenciation qu'elle comporte ? A moins que la pauvreté de notre vocabulaire pour décrire l'expérience intuitive soit seulement due au fait que cette expérience, comme l'expérience subjective en général, a été peu explorée dans notre culture ? Le vocabulaire et la structure d'autres langues sont-ils mieux adaptés ?* » (p.137-138).

La thèse de l'ouvrage de Claire Petitmengin (issu de ses travaux universitaires) est de mettre à jour les tenants et les aboutissants de l'intuition afin qu'elle ne soit plus considérée comme un mystère de la pensée mais comme un phénomène observable et quantifiable. Les « *gestes intérieurs* » qui accompagnent l'apparition de l'intuition « *restent la plupart du temps pré-réfléchis – ce qui explique qu'ils aient été méconnus – mais peuvent être amenés à la conscience, et au moins jusqu'à un certain point, mis en mots, grâce des procédés particuliers.* » (p.42) Ces mots et ces procédés seront ceux qui serviront de fil rouge à nos analyses, appliqués au comportement des héros de films d'action, mais aussi à la réception par le public des images spectaculaires.

bond. »⁶³⁶ La connaissance intuitive est aussi rapide et explicite que le regard porté sur un objet physique (l'étymologie latine du terme est « *intueri* », ce qui signifie l'action de voir, le coup d'œil)⁶³⁷. L'intuition est une forme simplifiée et accélérée de la pensée⁶³⁸ qui correspond bien à la tension permanente dans laquelle se trouvent les héros d'action. Lorsque dans **Top Gun** Maverick énonce le *credo* du héros de films d'action en disant que dans l'action il n'a pas le temps de penser, il veut en fait dire qu'il n'a pas le temps de passer par l'étape de la pensée discursive. Son action se base sur son intuition : celle-ci permet un résultat plus immédiat mais n'est pas pour autant une forme inférieure de la pensée. L'intuition est une pensée empirique et en mouvement qui relie la perception à l'action de façon presque subliminale. La vivacité intuitive lie la situation à l'action correspondante avec une telle rapidité que le héros semble réfléchir et agir en même temps⁶³⁹ : les deux processus sont en

⁶³⁶ *Idem*, p.17.

⁶³⁷ André Comte-Sponville, **Dictionnaire philosophique**, Paris, PUF, collection Perspectives critiques, 2001, p.317-318.

⁶³⁸ Claire Petitmengin explique que « l'avènement d'une intuition est un processus qu'on ne peut forcer, totalement incontrôlable. Aucun procédé, qui garderait un peu d'intentionnalité, n'est donc associé à ce processus. » (*Op.cit.*, p.195) La soudaineté de l'émergence de l'intuition ne doit pourtant pas la faire passer pour un processus instinctif dénué de toute base réflexive : « une intuition « instantanée » correspondrait à l'émergence soudaine à la conscience du résultat d'un processus de maturation qui s'est déroulé de manière pré-réfléchie. Les gestes de lâcher prise et d'écoute n'auraient d'autre fonction que d'abaisser le seuil de prise de conscience de processus. » (*Idem*, p.219). Ce n'est pas le processus intuitif qui est immédiat, mais la façon dont son résultat est perçu par notre conscience, en opposition à la succession consciente des étapes d'un raisonnement discursif. « L'intuition, émergence à la conscience de ces mouvements souterrains, ne serait donc autre qu'une pensée naissante, reconnue à sa source. » (*Id.*, p.309) L'ouvrage de Claire Petitmengin se conclut sur ce renversement : des intuitions naissent en nous à chaque instant mais nous ne sommes pas toujours capables de les percevoir et de les accepter : « l'exception, ce n'est pas l'intuition, mais la prise de conscience de la sensation intuitive. » (*Id.*, p.297)

⁶³⁹ L'intuition repose sur des éléments « implicites » qui « guident la décision ou l'action sans que le sujet soit conscient de les connaître, et semblent avoir été acquises sans l'intermédiaire de procédés d'analyse et de déduction. » (Claire Petitmengin, *op.cit.*, p.46). Il y a des « connaissances immédiates, c'est-à-dire directement utilisées dans l'action, sans que le sujet ait conscience de leur existence ni de leur mode d'acquisition. » (*Idem*, p.49).

« Les intuitions sont synthétisées à partir d'éléments sensoriels discrets (« perceptions subliminales ») dont la perception et la synthèse se déroulent au-dessous du seuil de la conscience. » (Eric Berne, « *The Nature of intuition* » **Psychiatric Quarterly** n°23, 1949, cité par Claire Petitmengin, *id.*, p.54).

Claire Petitmengin prend pour exemple littéraire de ce type de phénomène la description que donne Sherlock Holmes de ses facultés de déductions dès sa première aventure. Au Docteur Watson : « *Je savais que vous veniez d'Afghanistan. Du fait d'une longue habitude, les idées se sont enchaînées si vite dans mon esprit que je suis arrivé à la conclusion sans avoir conscience des étapes intermédiaires. Pourtant, ces étapes existaient.* » (Arthur Conan Doyle, **Une Étude en rouge**, 1887, cité par Claire Petitmengin, *id.*, p.53).

Ces observations renvoient à celles faites par Lucien Israël sur les activités inconscientes. Ce qu'il appelle « inconscient » ne correspond pas à l'inconscient psychanalytique mais à une attitude intuitive par rapport à certaines activités, fondée sur l'habitude et aboutissant à l'automatisme. « *Celui qui vient d'apprendre à conduire est attentif, celui qui a une expérience suffisante pense à autre chose : cet inconscient-là résulte d'une extraordinaire recherche d'économie qui transforme en automatisme tout ce qui peut l'être, comme la marche, ainsi que des activités beaucoup plus complexes, y compris le jeu d'un instrument de musique ou des processus impliquant éventuellement une décision – par exemple, la série de manœuvres qui évitent un accident avant qu'on n'ait pris "conscience" de la situation. Il faut distinguer cet inconscient des activités « naturellement » inconscientes, telle la respiration [...].* » (Lucien Israël, *op.cit.*, p.45). C'est cette forme de réaction inconsciente ou intuitive dont font preuve les héros de films d'action surentraînés lorsqu'ils tirent au pistolet ou se battent.

réalité successifs mais s'enchaînent avec une densité et une vitesse telles qu'ils sont perçus comme un tout. On pourrait presque la confondre avec un simple réflexe⁶⁴⁰, alors que l'étape essentielle de la pensée, comme interface entre le stimulus et la réponse, a bien eu lieu. L'emploi du ralenti peut permettre de révéler cette brève phase de réflexion durant laquelle l'intuition s'impose dans l'esprit du héros : lorsque, dans **Spider-Man**, Peter Parker est attaqué par Flash Thompson dans les couloirs du lycée, le temps de l'attaque est figé par un long plan truqué qui relie le visage de Peter au poing de Flash et dont la durée subjective permet à Peter de préparer son esquive.



Figure 811 - Spider-Man

Outre son immédiateté, l'intuition a un caractère d'évidence : la « vision » prend alors le sens de révélation quasi magique qui, on l'a vu, garantit l'infailibilité du personnage qui se fie à son intuition et ses sentiments. Ce sont les exemples, déjà évoqués, de **Star Wars** et du **Pacificateur** : le personnage a l'intuition qu'il va dans la bonne direction ou qu'il va frapper juste, sans vraiment savoir pourquoi. L'intuition, c'est cette idée qui s'impose d'elle-même dans l'esprit du héros, sans qu'il y ait pensé volontairement⁶⁴¹. Dans **Une journée en enfer**, John McClane arrête un jeune garçon après un vol à l'étalage. L'enfant se justifie : « *Tous les flics sont occupés ailleurs. C'est Noël ! On pourrait même cambrioler la mairie !* » En voyant ce petit criminel, McClane prend conscience que les attentats qu'il tente de déjouer depuis le début du film ne sont qu'une mascarade camouflant une autre sorte de crime. La référence à Noël fait revenir à l'esprit du personnage le souvenir de **Piège de cristal** et de sa prise d'otage prétexte à un cambriolage : pour qui a suivi la série des **Die Hard**, ce seul mot enclenche

⁶⁴⁰ De telles analyses (le réflexe mécanique comme centre résultat du couple action/réaction, ou plus précisément perception/action) ont été présentées dans notre première partie, A/ 1).

⁶⁴¹ Pour Descartes, l'intuition est un outil essentiel de la connaissance puisque c'est elle qui impose dans notre esprit, avec force d'évidence, les lois mathématiques et la certitude de l'existence : « *Ainsi, chacun peut voir par intuition qu'il existe, qu'il pense, que le triangle est délimité par trois lignes seulement et la sphère par une seule surface [...]* » (René Descartes, **Règles pour la direction de l'esprit**, vers 1628. Paris, Le Livre de Poche, 2002. Règle 3, p.85).

Ces évidences doivent ensuite être démontrées par le biais de déductions logiques qui sont présentées par Descartes comme une chaîne continue d'intuitions : « *la plupart des choses sont l'objet d'une connaissance certaine, tout en n'étant pas par elles-mêmes évidentes ; il suffit qu'elles soient déduites à partir des principes vrais et déjà connus, par un mouvement continu et ininterrompu de la pensée, qui prend de chaque terme une intuition claire* » (Idem, p.86).

l'intuition immédiate que les apparences sont trompeuses. McTiernan filme une fois encore la naissance de l'idée par un recadrage circulaire qui fait basculer le visage de Bruce Willis d'un bord à l'autre du cadre : le mouvement de caméra, accompagné d'une montée musicale, laisse le temps à l'idée de faire son chemin, de se concrétiser chez le personnage et le spectateur après leur intuition première. McClane part alors à toute allure, relançant l'action sans avoir explicité sa pensée, sans être passé par le stade discursif (Zeus, qui n'a pas compris ce qui se trame, suit d'ailleurs McClane pour lui demander des explications). L'intuition qui s'impose dans notre esprit est une synthèse d'informations et de perceptions passées (ici le souvenir d'un film antérieur, réactivé par l'évocation de la nuit de Noël durant laquelle il se déroulait), enfouies dans notre esprit et que nous n'avions pas eu conscience d'enregistrer⁶⁴².



Figure 812 - Une Journée en enfer

L'intuition est motivée par un savoir concret. Toujours dans **Une journée en enfer**, McClane a l'intuition que les policiers qui montent avec lui dans l'ascenseur sont des assassins déguisés lorsqu'il constate que leurs numéros de badges correspondent aux chiffres gagnants de la loterie de la veille (information a priori sans valeur que le héros et le spectateur ont retenue sans y prêter attention au début du film) : puisque tout bon flic new-yorkais joue son matricule à la loterie, ces policiers ignorants de leur chance ne peuvent être que des criminels. A la fin de **Tango & Cash**, les deux héros font face à leur ennemi, caché au milieu de miroirs qui renvoient son image à l'infini. Ils lui tirent dessus en même temps et le tuent. Les deux héros ont suivi leur intuition : l'un a constaté qu'un des reflets portait sa bague à l'inverse de ses doubles, et l'autre que le monogramme de cette même bague était inversé. La rapidité intuitive du tir des policiers élude en partie leur raisonnement qui n'est expliqué qu'a

⁶⁴² Selon Claire Petitmengin, « dans la mémoire concrète, nous vivons une immédiate coïncidence du passé, nous adhérons au passé comme présent. Une [des] principales caractéristiques [de l'intuition] est d'être involontaire, c'est-à-dire qu'elle ne se produit pas sur une initiative de la pensée discursive, mais de manière spontanée, généralement par l'intermédiaire d'un déclencheur sensoriel. » (Op.cit., p.97). Après ce déclenchement, « l'intuition peut se manifester sous la forme d'une image externe ou interne, de sons ou de paroles, d'un ressenti kinesthésique, d'un goût ou d'une odeur. Elle peut également surgir sous plusieurs formes sensorielles simultanées ou successives, ou encore comme une « pensée sans mots ». » (Idem, p.215). « La plupart du temps, l'intuition apparaît sous une forme synesthésique, c'est-à-dire sous la forme d'une simultanéité ou d'une succession, d'un « fondu enchaîné » de sensations. » (Id., p.201).

posteriori. Mais cette intuition est bien de la pensée. Les observations et les intuitions de Cash et Tango ont donné naissance à deux raisonnements différents mais à une même action⁶⁴³.

⁶⁴³ Le comportement intuitif est une ouverture au monde capable de se focaliser à tout instant sur un détail tout en continuant à percevoir les évolutions de la situation d'ensemble : « *Contrairement à l'attention focalisée qui est concentrée sur un contenu particulier, rigide et étroite, l'attention qui caractérise l'écoute intuitive est non sélective, périphérique, « flottante », elle se promène sur un vaste rayon.* » (Claire Petitmengin, *op.cit.*, p.186). Plus loin : « *Contrairement à la pensée « verticale », étroite et rigide, qui utilise l'ensemble des procédés de la logique classique, la pensée latérale est vagabonde et fluide, elle s'autorise à réfléchir dans un contexte plus large que le cadre étroit du problème posé.* » (Idem, p.257)

De même, « *l'écoute intuitive se caractérise non par la concentration de l'attention, mais au contraire par une observation très large de tous les événements, internes et externes, qui peuvent se produire. Elle relève non d'une « conscience conique », mais d'une « conscience sphérique ».* » (Id., p.256) C'est ce que font les héros de **Traqué** qui parcourent l'espace à la recherche de signes discrets, développant une attention « flottante », ouverte pour accueillir les moindres variations de leur environnement. De même, McClane associe sans d'abord y penser la matricule du policier qui lui fait face avec les résultats de la loterie de la veille et, dans **Matrix**, Néo, voyant passer deux fois de suite un même chat noir, met à jour sans le savoir un bug dans la Matrice qui annonce que ses compagnons vont se faire attaquer. L'intuition peut également se baser sur des informations que le sujet n'a même pas eu conscience de percevoir et de mémoriser mais qui rejaillissent soudainement à la surface de son esprit sous la forme d'une idée nouvelle.

Pour obtenir cet équilibre entre distance et implication qui caractérise la pensée intuitive, le sujet doit atteindre une forme de sérénité et laisser loin de lui « *l'urgence, le stress, l'implication personnelle. (...) En d'autres termes, le recours à l'intuition n'apparaît nullement comme une sorte de pis-aller justificatif de l'irrationalité mais bien comme une quête d'un niveau supérieur et élargie de sensibilité.* » (Jean-Fabrice Lebraty, « *L'intuition dans les décisions managériales : aspects conceptuels et empiriques* », **Revue Française de Gestion**, n° 109, 1996, cité par Claire Petitmengin, *op.cit.*, p.260). « *L'idée que l'intuition est utilisée quand les contraintes de temps poussent à prendre une décision précipitée n'est pas exacte, comme on aurait pu le penser a priori.* » (Ibidem). « *L'intuition se caractérise non par le mouvement de viser et de saisir un objet, mais de laisser advenir et accueillir ce qui vient. Il s'agit non de déterminer un objet, de le situer au plus vite dans un espace de significations précises, mais patiemment, de laisser émerger et prendre forme une image floue, une sensation vague, une ligne de force intérieure. Loin de pouvoir être pressée, forcée, par un mouvement volontaire, l'émergence d'une intuition se caractérise par une certaine forme de passivité. Il faut laisser advenir, en laissant le temps faire son œuvre. C'est une expérience qui est de l'ordre du mûrissement, du processus, plus que de l'action.* » (Idem, p.41)

Cette remarque pourrait invalider le rapprochement que nous essayons de mettre en place entre la pensée dans le cinéma d'action et les processus intuitifs, mais les héros de films d'action sont justement capables de reprendre leurs esprits au milieu du chaos et, au sein même de l'action, d'entamer une procédure de concentration intuitive. Lorsque McClane se répète à lui-même : « *Pense ! Pense !* », c'est une façon pour lui de se concentrer. Luke Skywalker et Maverick se détendent aux commandes de leurs vaisseaux pour viser juste (le jeune pilote de **L'Aigle de fer**, lui, écoute de la musique rock pour se concentrer). Le conducteur de **Driver** n'est pas à l'aise lorsque ses passagers sont stressés car cela influe sur la perfection « cool » de ses plans. Le héros de **Tonnerre de feu** lutte contre son stress avant chaque décollage : en se concentrant sur le décompte de sa montre, il tente de faire abstraction de ses souvenirs traumatiques de la guerre du Viêt Nam qui gênaient son pilotage intuitif. Claire Petitmengin explique que la prière est également un moyen courant d'atteindre le calme nécessaire à l'intuition, ce qui nous renvoie à l'exemple déjà évoqué du **Pacificateur**.

« *Cette perte de points de repères peut également être provoquée par des procédés visant à saturer la pensée discursive, qu'on retrouve dans de nombreuses traditions spirituelles et psychothérapeutiques, [par exemple] les koan [qui] sont de petites histoires au contenu paradoxal, racontées par les maîtres du Bouddhisme Zen, qui invitent le disciple à quitter le plan de la pensée discursive pour ressentir autre chose.* » (Id., p.242) Les provocations que lance Morphéus à Néo et à travers lui aux spectateurs de **Matrix** (« *Tu crois que c'est de l'air que tu respires ?* ») sont un parfait exemple de ces koans.

Le problème des bidons d'eau auquel se retrouvent confrontés McClane et Zeus dans **Une journée en enfer** est lui typique des « *Insights problems* », ces « *petits problèmes, à caractère souvent ludique, dont la solution apparaît généralement de manière soudaine* » (Id., p.49) Ils sont utilisés pour « *étudier expérimentalement une certaine forme d'intuition* » (Id., p.50) car on ne peut pas les résoudre en passant par une série traditionnelle d'essais-erreurs progressifs. Il n'existe qu'une seule possibilité, la solution doit s'imposer comme une évidence, une soudaine illumination

Dans les films d'action, la pensée se décompose en trois niveaux : pensée conceptuelle, intuition et instinct animal. Seul le deuxième caractérise le héros, les deux autres étant le propre de ses ennemis (dans **Predator**, le chasseur extraterrestre est à la fois un monstre de bestialité instinctive qui collectionne des fétiches humains, et un démiurge conceptuel qui soumet l'espace naturel de la jungle à son regard technologique). L'intuition du héros est opposée au raisonnement logique de ses ennemis (les robots de **Terminator** ou la suprématie conceptuelle des frères Gruber), mais ne doit pas pour autant être assimilée à une forme d'instinct primitif, antérieur à toute forme de pensée. C'est pourtant ce que fait Laurent Jullier lorsqu'il réduit le spectaculaire contemporain à une stimulation sensorielle sans objet ni finalité, incapable de produire un discours.

L'instinct est également un comportement inné et immédiat mais, contrairement à l'intuition, il peine à devenir source de savoir et de pensée. Descartes, dans sa définition de l'intuition, tenait déjà à établir une distinction entre la sensibilité incontrôlée et le sentiment juste et évident de l'intuition : « *Par intuition j'entends, non pas le témoignage changeant des sens ou le jugement trompeur d'une imagination qui compose mal son objet, mais la conception d'un esprit pur et attentif, conception si facile et si distincte qu'aucun doute ne reste sur ce que nous comprenons [...].* »⁶⁴⁴ Alors que l'intuition est une forme d'intelligence qui peut ensuite être rationalisée, l'instinct est une pulsion potentiellement dangereuse pour le héros qui, garant de l'ordre et de la liberté, risque de basculer du côté d'une animalité inhumaine.

L'émotion et l'instinct peuvent aider le héros, à condition d'être contrôlés par l'intuition : dans **Traqué**, L.T. Bonham se comporte sur le terrain comme un animal, fait ressurgir ses instincts de chasseur primitif mais les met au service d'un processus intellectuel intuitif. De la même manière, les héros de John McTiernan gagnent en puissance lorsqu'ils suivent leur rage primitive et leur instinct de survie, mais courent alors le risque de perdre leur humanité : les Wendols du **Treizième guerrier** sont des hommes préhistoriques qui se comportent comme des animaux (ils vivent dans des grottes, recouverts de peaux de bêtes) et, à la fin de **Nomads**, le professeur Pommier devient une âme errante au milieu de fantômes primitifs. La fin de **Predator** est ambiguë : le regard vague et le silence du major Dutch dans le dernier plan laisse entendre que son combat contre le monstre l'a fait régresser au-delà de l'humain. A l'inverse, dans **Piège de cristal** ou **Rollerball**, les guerriers souffrants retrouvent leur humanité en rejoignant leur foyer avec la femme aimée (« *Je t'emmène chez le médecin,*

⁶⁴⁴ René Descartes, *op.cit.* p.85.

puis, si tu es apte, je pensais te ramener dans mon lit » est la dernière réplique de **Rollerball**, lancée par Aurora à Jonathan Cross).

Dans **Spider-Man 2**, le Dr. Octopus est un ancien savant, un intellectuel faisant preuve malgré lui d'une brutalité instinctive : ses bras mécaniques sont dotés d'une vie propre, d'un instinct maléfique qui leur fait tordre le métal et projeter les humains comme des fétus de paille. Suite à un accident, Otto Octavius ne contrôle plus ces bras par la pensée (la machine était reliée à l'esprit du savant) mais devient contrôlé par eux (même s'il veut faire le bien, il est obligé de menacer la population). A l'inverse, Spider-Man maîtrise toujours son pouvoir animal, se déplace à travers la ville et évite les obstacles avec une vivacité toute intuitive.



Figure 813 - Spider-Man 2

Dans les films d'action, la rapidité des mouvements, le choc des corps et l'abstraction des images nous rappellent que le cinéma appartient à la catégorie des arts intuitifs définie par le critique d'art Léon Degand qui les oppose aux arts discursifs. Les « *arts discursifs* » sont ceux dont « *le contenu des œuvres et la plupart des effets que produit ce contenu peuvent se traduire par les moyens du discours, c'est-à-dire : par des mots [...] et des combinaisons de mots* »⁶⁴⁵ dont le sens est clairement défini. La littérature est par excellence l'art discursif et verbal, suivie dans une moindre mesure par la poésie et la peinture figurative : mais le jeu sur les sonorités des mots ou l'agencement des formes et des couleurs créent déjà des significations intuitives. Les « *arts intuitifs* » (que Degand oppose aux arts discursifs sans poser de jugement de valeur) sont « *ceux dont le mode d'expression est tel que le contenu des œuvres ne peut pas se traduire par des mots* »⁶⁴⁶, à l'instar de la musique, de l'architecture et de la peinture abstraite.

Notons que Léon Degand classe le cinéma « *dans son état actuel* » [le texte date de 1956 – NDA] du côté des arts discursifs « *puisque'il use de la parole et que ses images*

⁶⁴⁵ Léon Degand, *op.cit.*, p.63

⁶⁴⁶ *Idem*, p.64. Pour Claire Petitmengin, l'expérience intuitive est également celle qui s'éloigne des mots et des structures rationnelles au profit d'une « *expérience corporellement vécue, pré-discursive, qui se trouve à la source d'une parole et d'une pensée vivantes.* » (*Op.cit.*, p.12) L'intuition est « *ce processus qui, même lorsqu'il donne finalement naissance à une idée abstraite, est profondément enraciné dans le corps.* » (*Idem*, p.13) Il y a une « *absence d'activité mentale (discursive) au moment où l'intuition apparaît. Le recours à des concepts, à des règles, à des connaissances apprises, toute forme de mémoire comme toute forme de préméditation, sont*

constituent la figuration sur l'écran de ce que la littérature décrit par des mots »⁶⁴⁷. On peut contester cette vision du cinéma qui ne prend en compte ni ses origines muettes et peu verbales (les intertitres des films muets constituent la partie discursive du film mais celle-ci est souvent restreinte au profit d'une expression plastique intuitive), ni le mode de l'action spectaculaire comme moyen d'expression physique (intuitif) d'enjeux narratifs et intellectuels (discursifs). Nous avançons que le cinéma est un art intuitif car son expression repose largement sur l'image et le mouvement. Les images en mouvement sont d'abord perçues de façon sensitive par le spectateur avant que leur agencement ne produise un raisonnement intellectuel. Pour Degand, « *la danse est un art intuitif dans la mesure où elle n'est pas pantomime* »⁶⁴⁸. Alors il en va de même pour la scène d'action puisque le personnage s'y exprime sans recourir à la parole ou l'introspection.

Ces deux catégories artistiques, l'intuitif et le discursif, ne sont évidemment pas complètement incompatibles. Ainsi, la peinture « *est discursive dans sa représentation des apparences visibles du monde extérieur. Elle est intuitive dans les significations qui résultent de l'organisation plastique des lignes, des formes et des couleurs, que ces lignes ces formes et ces couleurs soient ou non en rapport avec une représentation du monde extérieur* »⁶⁴⁹. De la même manière, le cinéma narratif, figuratif et discursif peut, on l'a vu, tendre vers l'abstraction et l'autonomie plastique : il doit alors être perçu comme un spectacle intuitif. Dans les films d'action contemporains, l'abstraction des enjeux narratifs et de la surface figurative des images entraîne une réduction du discursif et une stimulation des perceptions intuitives du spectateur au travers de l'image spectaculaire.

La conception mystique de sa peinture par Kandinsky pose l'abstraction de la représentation (l'image s'épanouit au-delà de l'imitation de la réalité physique) comme un lien intuitif direct avec un savoir supérieur. Cela renverse les théories platoniciennes qui font de l'image comme la reproduction figurative une illusion masquant notre chemin vers une réalité idéale : l'image elle-même transmet des émotions de l'ordre du Sacré⁶⁵⁰. Pour Kandinsky, les couleurs ont un « *effet direct sur l'œil, et, par l'œil, sur l'âme* »⁶⁵¹, c'est-à-dire que le choc esthétique de la couleur (la stimulation presque instinctive de l'œil) n'est pas une fin en soi et se prolonge au-delà de la stimulation première des sens.

exclus. » (Id., p.208).

⁶⁴⁷ Léon Degand, *op.cit.*, p.64.

⁶⁴⁸ *Ibidem*.

⁶⁴⁹ *Idem*, p.65.

⁶⁵⁰ Philippe Sers explique que « *l'erreur de Socrate, qui est celle du monde grec, est de croire que seul le discours met en relation avec ce qui est transcendant* » alors qu'il y a aussi « *une fonction transcendante de la sensation visuelle dans l'image.* » (*Op.cit.*, p.191).

Le lien entre l'extase esthétique et la stimulation de l'esprit se retrouve dans les théories du montage d'Eisenstein. L'« esprit » transcendantal de Kandinsky doit dans ce cas être remplacé par la raison politique ou la conscience historique. A partir d'images figuratives, Eisenstein a développé une approche conceptuelle du montage d'action où, à nouveau de façon intuitive, le physique engendre l'intellectuel. La pensée d'Eisenstein peut être résumée au fait qu'un choc esthétique fait naître une pensée chez le spectateur du film, le pousse à entamer une réflexion. Une secousse ressentie physiquement est la première étape d'une prise de conscience, d'un raisonnement abstrait que l'image contient en puissance, sans être l'illustration littérale d'une propagande discursive⁶⁵². Les deux artistes s'opposent bien sûr quand à la nature de la pensée qui découle du choc esthétique : l'a finalité de Kandinsky est transcendantale alors que celle d'Eisenstein est un matérialisme politique. Le cinéma d'action contemporain, lui, cherche également à produire de la pensée mais se concentre sur la mise en image des processus de la connaissance et de la logique. Kandinsky et Eisenstein partagent pourtant une démarche semblable : l'esthétique (la couleur chez Kandinsky, le montage chez Eisenstein) a un impact intuitif sur le spectateur qui, guidé par l'artiste, déploie une forme de pensée à partir du choc sensoriel initial. L'immédiateté émotionnelle du ressenti est ensuite inscrite dans la durée d'un raisonnement.

Les analyses de Laurent Jullier sur la stimulation sensitive du spectateur de films spectaculaires contemporains sont donc exactes : la forme est bien conçue pour provoquer un choc chez le spectateur. Mais ces analyses sont aussi mais aussi incomplètes car l'auteur y voit la finalité d'un certain type de films (ce qu'il juge de façon négative, rejetant la valeur ludique de telles approches), alors qu'il s'agit plutôt d'une étape première pour la majorité des œuvres cinématographiques (les films de la période classique reposaient déjà sur une alliance entre plaisir et réflexion). Laurent Jullier méconnaît l'importance de l'intuition en tant qu'interface entre le sentiment et le raisonnement, le choc physique et la pensée intellectuelle. Cette interface est particulièrement importante dans les films d'action puisqu'ils reposent, on l'a vu, sur l'union du concret et de l'abstrait, du physique et du conceptuel. Au cinéma (mais aussi en peinture), l'image est d'abord perçue comme un choc esthétique puis décryptée, intégrée dans un système intellectuel plus ou moins élaboré, qui varie selon le spectateur (son

⁶⁵¹ Vassily Kandinsky, *op.cit.*, p.151.

⁶⁵² « La plupart du temps, les Russes succombent à ce danger si évident des films-hiéroglyphes. (...) Or, les images ne doivent pas signifier les idées, mais les façonner et les provoquer, les idées naissent donc en nous en tant que conséquences logiques et non pas en tant que symboles, idéogrammes déjà tous formulés dans l'image. » (Bela Balázs : **Esprit du film**, p.163-164, cité Jacques Aumont, **Montage Eisenstein**, *op.cit.*, p.152).

intelligence, sa culture...) et la complexité des images qui lui sont montrées. Le choc sensoriel est commun à tous les hommes alors que varient la forme et la qualité du décryptage. Le cinéma repose sur la perception d'une action présentée comme instantannée, ce qui est une illusion : contrairement aux arts vivants, l'action au cinéma appartient au passé, elle a été enregistrée avant d'être régulièrement projetée à l'identique. L'illusion de l'immédiateté de l'action permet l'identification du spectateur au film. Sa réceptivité au choc esthétique est ensuite médiatisée sous forme d'une pensée. L'enjeu principal du cinéma d'action est l'implication du spectateur dans l'action qui, si elle est majoritairement physique, peut aussi prendre une dimension intellectuelle. La pensée est mise en scène sur le mode de l'action spectaculaire et doit être perçue intuitivement.

Les relations entre pensée et cinéma excèdent bien sûr le cadre du film d'action contemporain⁶⁵³, et les films d'action ne suivent pas tous cette voie. La majorité des films d'action ne cherchent pas particulièrement à produire une pensée complexe, mais leur inventivité révèle, on l'a vu, de nombreuses pistes conceptuelles, créant des propositions nouvelles à partir de propriétés simples : par exemple, les poursuites réinventent le tracé de la circulation urbaine alors que se produisent des collages inattendus, comme l'imbrication d'une voiture dans un train dans **Wanted**. Les objets sont détournés de leur usage quotidien, ce qui revient à renverser les structures verbales préétablies associées à notre environnement. Certains cinéastes d'action, par excellence John McTiernan, se donnent pour objectif de rendre compte de façon dynamique, et par le biais des ressources expressives du cinéma, du fonctionnement de la pensée et, mieux encore, d'amener le spectateur à affiner sa perception intuitive au contact d'images spectaculaires.



Figure 814 - Matrix



Figure 815 - Matrix Reloaded

Nous avons à plusieurs reprises défini le cinéma d'action contemporain comme conceptuel, ce qui peut apparaître contradictoire avec cette nouvelle approche, fondée sur l'intuition. Si ces films sont conceptuels, alors ils dépendent de constructions intellectuelles,

⁶⁵³ Gilles Deleuze propose par exemple de longs développements le cinéma et la pensée, employant une démarche, ses sources et ses exemples très différents des nôtres : **Cinéma 2 : L'image-temps**, Paris, Les Éditions de Minuit, 1985. Voir en particulier les chapitres 7 (« *La pensée et le cinéma* ») et 8 (« *Cinéma, corps et*

d'une démarche que nous avons présentée sur certains points comme quasiment scientifique : ils devraient donc être hautement discursifs. L'abstraction figurative et le mode de l'action permettent justement d'exprimer des principes discursifs par le biais d'une représentation intuitive. Le cinéma d'action contemporain est conceptuel du côté de sa production, alors que les films sont reçus par le spectateur de façon empirique, sous la forme de chocs sensoriels qu'il transforme intuitivement en narration fictionnelle.

Le spectateur reçoit le film de façon intuitive. Il unifie dans l'instant, et sans la médiation apparente de la raison, la diversité des données qui composent la fausse unité de « l'image de cinéma », qui est un composite de mouvements, de lignes, de couleurs, de sons s'agglomérant en bribes de récit. Est surtout intuitive (immédiate et évidente), la façon dont le cerveau humain transforme en un mouvement régulier ce qui est en réalité succession d'images fixes, vingt-quatre par seconde. Les perceptions du spectateur de cinéma sont multiples et se construisent à plusieurs niveaux (le temps et l'espace, l'artificiel et le réel) mais forment pourtant un ensemble, y compris dans le cas d'images spectaculaires composites. C'est encore intuitivement, on l'a vu, que le spectateur perçoit l'évolution des formes cinématographiques comme un flux constant et sans ruptures franches, intégrant « naturellement » (car inconsciemment) un ensemble des conventions narratives et visuelles⁶⁵⁴.

cerveau, pensée »), p.203-291.

⁶⁵⁴ Léon Degand explique qu'« à mode d'expression intuitif, éducation intuitive. La compréhension des significations intuitives de la peinture (comme celle des significations de la musique) ne s'acquiert qu'à la suite de longues et patientes expériences, de multiples erreurs, hypothèses, confusions, comparaisons, révoltes, consentements, hasards heureux et malheureux. Elle ne s'enseigne guère, sinon par tâtonnements – et aux individus qui ont déjà trouvé sa voie par eux-mêmes. » (*Op.cit.*, p.72) « Mais ce langage intuitif est empirique. Empiriquement utilisé ou créé par le peintre en vue d'une expression empiriquement précise, il est empirique aussi dans sa signification quand il atteint le spectateur, et empirique encore dans sa compréhension et son utilisation par celui-ci. » (*Idem*, p.73)

Le sujet de **La Lucarne de l'infini** de Noël Burch est justement d'expliquer comment l'institutionnalisation de la syntaxe cinématographique a été progressive, par exemple au sujet de l'organisation et de la perception de l'espace, de sa fragmentation et de sa reconstitution par le montage. Des données comme par exemple le raccord mouvement et la règle des 90° ont été maîtrisées progressivement par les cinéastes (c'est le rôle fondateur de Porter, Griffith et De Mille), puis intégrées et acceptées par leur public. Cet apprentissage tant du côté de la fabrication du film que de sa réception, avec ses tâtonnements et ses erreurs, ses rejets et ses acceptations, nous apparaît également comme un processus intuitif. Il n'y a pas eu de règles écrites et infaillibles mais une succession d'expériences, une accumulation d'images dont l'organisation peu à peu semblable a produit une acculturation aux possibilités du nouveau média.

Ce processus se poursuit tout au long de l'histoire des formes cinématographiques, comme nous l'avons montré dans nos analyses de l'évolution des formes du spectaculaire (première partie, B/ 1). Cette « éducation intuitive » du spectateur de cinéma qui perçoit, intègre puis accepte les évolutions des formes spectaculaires et des régimes d'images en parallèle de leurs expérimentations par les cinéastes est également développée par Rafik Djoumi, « *Fusions moléculaires* », Ludovic Graillat (dir.), *op.cit.*

Le même auteur a consacré un site Internet à la trilogie **Matrix** dans lequel il se livre à plusieurs développements sur la perception intuitive par le spectateur de la mise en scène de cinéma et la façon dont il se laisse guider par ses émotions lorsqu'il regarde un film (**Matrix Happening. Les mécanismes narratifs de la saga Matrix**, <http://www.matrix-happening.net/>, Collection « thématique » de **Cadrage.net**, mis en ligne en 2003).

A un premier niveau, la mise en scène intuitive de la pensée peut être l'expression littérale de ce qui se passe dans la tête du personnage. Dans **Man on Fire** et **Domino** de Tony Scott, la psyché des personnages devient une forme visuelle qui influe sur la matière du film et sa réception par le spectateur. Les états émotionnels limites des personnages sont figurés par une mise en scène expressionniste. L'introspection devient un spectacle aux couleurs saturées, aux effets de montage agressifs et aux surimpressions fantasmagoriques. Par le montage, Scott juxtapose plusieurs types d'images qui sont autant de niveaux de réalité. L'impact sensoriel de ces images sur le spectateur prime sur leur lisibilité. De la réalité objective et figurative à une perception subjective abstraite : les corps perdent leur intégrité, deviennent des traces de lumière difformes qui imprègnent la pellicule. Le montage et la couleur n'obéissent pas à une démarche rationnelle et plongent le spectateur dans un chaos sensoriel. La mise en scène est intuitive en ce qu'elle rend compte de l'immédiateté et de l'arbitraire des changements intérieurs des personnages, transmis en temps réel au spectateur sous la forme de sensations visuelles fugitives, sans la médiation de la raison (qui est chargée d'organiser *a posteriori* ces sensations). L'image devient, grâce à l'intuition, le moyen de pénétrer dans l'esprit des personnages, de transmettre l'immédiateté de leurs sensations. Le cinéma d'action contemporain ne propose pas tant une image de la pensée (et encore moins la représentation de personnages en train de réfléchir) qu'une pensée en images, une pensée par l'image⁶⁵⁵.

Chez John McTiernan, la mise en scène crée des équivalences visuelles à la pensée. Ainsi, un phénomène n'est cadré que lorsqu'il est compris par les personnages : tant que les héros n'ont pas saisi la nature exacte de la menace, le Prédateur reste caché derrière son bouclier miroir et les Wendols dans la brume. Ces ennemis tirent leur force de la peur irrationnelle qu'ils inspirent à leurs victimes. Leur dévoilement à la fin du film cause leur perte : visibles en pleine lumière, ils sont plus facilement appréhendés par la pensée du héros qui peut désormais les vaincre. Les scènes d'action du **Treizième guerrier** progressent ainsi des ténèbres les plus complètes (la première attaque dans la brume), à une charge de cavalerie éclairée à la torche (dont la lumière vacillante mime la progressive prise de conscience des héros) jusqu'à un ultime affrontement diurne et sous la pluie (qui, comme dans **Predator**, « lave » la menace de ses derniers oripeaux surnaturels). De même, l'anthropologue de **Nomads** suit avec son appareil photo le gang sur lequel il enquête : le cadrer permet de le comprendre.

⁶⁵⁵ « Les esprits intuitifs pensent essentiellement par images, les esprits logiciens à l'aide de mots et de formules mathématiques. » La pensée intuitive est une « pensée figurative » (Claire Petitmengin, op.cit., p.78).



Figure 816 - Le Treizième guerrier

McTiernan nous amène souvent à suivre à l'écran le cheminement de la pensée de ses personnages, par exemple lorsque, dans **Piège de cristal**, Hans Gruber découvre qu'Holly Gennaro (Bonnie Bedelia) est la femme de John McClane. Alors que la télévision diffuse une interview de la fille de McClane, Gruber se lève et McTiernan effectue un travelling avant dans sa direction qui vient cadrer le personnage debout en contre-plongée. La modification de l'image par la contre-plongée signale que quelque chose a changé dans l'esprit de Hans. Il a en effet constaté qu'Holly regardait elle-aussi le poste de télévision. Hans a alors l'intuition qu'il existe un lien entre sa prisonnière et le programme télévisé, ce que McTiernan traduit par deux travellings avant : le premier se dirige vers Holly, l'autre – qui constitue son contre-champ en raccord-regard – vers la télévision. Gruber pourrait croire que c'est lui qu'Holly observe mais le travelling avant vers la télévision infirme cette possibilité : la caméra s'avance d'abord en direction du terroriste mais l'évite finalement pour se fixer sur le poste. Plan de coupe sur Holly dont le regard craintif croise celui de Gruber. Léger travelling sur celui-ci qui, interloqué, saisit le regard d'Holly et, comprenant tout, découvre la photo de la famille McClane cachée à côté de lui. Par rapport au plan précédent, Gruber est passé de la gauche à la droite du cadre, son déplacement dans l'espace traduisant l'évolution de son rapport au monde (il est désormais en possession d'une information qu'il n'avait pas au plan précédent). Le passage par Gruber de la réflexion à l'action est effectif lorsqu'il retourne la photo de famille qui confirme qu'Holly est la femme de McClane. La découverte est soulignée par un motif musical. Retour sur Gruber avec un plan en contre-plongée très marqué qui souligne sa supériorité après cette découverte capitale. La multiplication des travellings avant illustre le cheminement de la pensée de Gruber à travers la pièce : un regard saisi par hasard fait naître en lui une intuition qui sera finalement confirmée par la découverte de la photo. McTiernan illustre « l'illumination » intellectuelle de Gruber en plaçant derrière lui, de façon bien visible, deux projecteurs qui, dirigés face à la caméra, éblouissent le spectateur (on trouve d'autres projecteurs derrière Holly, ce qui renforce la construction de la scène sur un parallélisme). Cette trouvaille graphique est régulièrement reprise par le cinéaste, équivalent diégétique du dessin d'une ampoule près de la tête d'un personnage qui a une idée dans une bande dessinée. La séquence se clôt sur un dernier aller-retour entre Holly et Gruber

avec des travellings symétriques. Hans sort son pistolet et dit d'une voix suave : « *Madame McClane* ». C'est la seule réplique de toute la séquence : elle résume verbalement ce que l'enchaînement des images a déjà fait comprendre intuitivement au spectateur.



Figure 817 - Piège de cristal

Le découpage de cette séquence n'est pas strictement informatif. Ce que filme McTiernan, ce n'est pas le simple énoncé de la situation (Gruber trouve sur le bureau d'Holly une photo qui la désigne comme la femme de son ennemi) mais ce qui se passe *entre* les personnages (d'où l'utilisation du travelling comme lien entre eux ainsi que comme représentation littérale du cheminement de la pensée). Démonstrateur conceptuel, Gruber se laisse à cet instant du film porter par son intuition, applique son intelligence à une situation pratique et immédiate plutôt qu'à un plan préétabli. La mise en scène, avec son usage opératique des mouvements de caméra (le va-et-vient rapide des travellings et des recadrages) et l'irréalisme de sa lumière, a une fonction euphorisante sur le spectateur, auquel elle fait ressentir un équivalent du plaisir physique et intellectuel qu'éprouve Gruber à démasquer sa victime. La virtuosité des images spectaculaires est ici utilisée de façon intuitive, afin de traduire des processus mentaux sans recourir au langage verbal. Pour McTiernan, « *la caméra est un narrateur actif* »⁶⁵⁶ qui prend en compte la position du spectateur afin de produire chez lui des sensations qui, intuitivement, l'amènent à produire de la pensée. L'image spectaculaire n'est pas ici un artifice qui offre au spectateur un plaisir esthétique superficiel et l'éloigne d'une connaissance discursive posée comme supérieure. Au contraire, la perception intuitive de la mise en scène sur la mode de l'action permet l'accession du spectateur à la pensée.

La démarche de McTiernan dans cette scène est double. Il est d'abord un illusionniste qui, comme ceux que critiquent les travaux de Laurent Jullier, travaille à « *court-circuiter*

⁶⁵⁶ Comme il l'explique dans le commentaire audio du DVD de **Basic** (M6 Vidéo).

l'intellect du spectateur pour toucher « directement » son système sensoriel. »⁶⁵⁷ Pour exprimer un retournement de situation hautement improbable, mais essentiel à la progression de l'intrigue, le cinéaste attire l'attention du spectateur sur la virtuosité de sa mise en scène plutôt que d'essayer de justifier la crédibilité de la situation. La vitesse des travellings hypnotise le spectateur et suspend son incrédulité. Par ces mouvements d'appareil, McTiernan transcrit également l'association d'idées qui traverse l'esprit de Gruber. Les deux processus (stimulation sensorielle/illumination intellectuelle) sont concomitants et ont une importance égale. Les déplacements de la caméra produisent donc des sensations, tout en incarnant le mouvement de la pensée. Ces déplacements ne sont pas justifiés par l'action (les personnages restent fixes), mais par la mobilité d'un intellect qui se projette au travers du décor pour y saisir les détails qui vont servir de base à son raisonnement.

Le plaisir sensoriel éprouvé devant de telles images est difficilement verbalisable mais ne correspond en rien au plaisir « gratuit » (qui n'a pas d'autre finalité que lui-même) éprouvé par exemple par le passager d'un manège à sensations. C'est la limite des analyses inspirées du cognitivisme de Laurent Jullier : il détaille avec une précision scientifique les effets physiologiques des mouvements d'appareil ou des procédés de retransmission du son mais ne replace que rarement ces effets dans le contexte de leur utilisation expressive dans le cadre de la fiction. On peut assigner à chaque élément de la grammaire filmique un nombre fini d'effets sur le spectateur : celui-ci appartient avant tout à la communauté des êtres humains et est donc « câblé » au niveau de ses neurones pour partager avec ses semblables un ressenti qui dépasse leur individualité. Cette approche transversale et générale repose sur une abstraction conceptuelle des outils expressifs du cinéma mais doit être équilibrée par une analyse de leur usage potentiellement infini dans le cadre de fictions singulières⁶⁵⁸. Le réalisateur qui emploie ces techniques doit dépasser leur impact strictement physique, ou plutôt l'intégrer à un processus plus large. Les travellings avant très rapides utilisés par McTiernan donnent en effet au spectateur l'impression de bondir hors de son siège en direction de l'écran, mais une analyse complète de la séquence de **Piège de cristal** ne peut se limiter à ce constat physique : on doit aussi prendre en compte leur fonction dramatique et surtout leur finalité intellectuelle.

Il n'y a donc pas, contrairement à ce que Laurent Jullier pose comme point de départ de ses analyses, de séparation entre les films mettant « *l'accent sur le plaisir physique des*

⁶⁵⁷ Laurent Jullier, *op. cit.*, p.37.

⁶⁵⁸ Ce que Laurent Jullier constate lui-même : « *D'un film à l'autre, le travelling avant ne produit pas toujours le même sens (mécanismes [mentaux] descendants) ; en revanche, sous certaines conditions, il peut provoquer un certain effet vertigineux (mécanismes [mentaux] ascendants) ; pas de soumission au bagage culturel du spectateur.* » *Idem*, p.73.

formes et des couleurs » et ceux qui reposent « *sur le plaisir intellectuel et supérieur de la (re)connaissance* »⁶⁵⁹. Dans les films conçus sur la mode du spectaculaire, le plaisir physique des formes est une passerelle pour le plaisir intellectuel. La distinction de la forme (séduisante) et du fond (intellectuellement stimulant) est nulle et non-avenue puisque l'abstraction conceptuelle trouve justement son origine dans la perception intuitive des images figuratives. Le ressenti subjectif et corporel est déjà une forme de savoir et la première phase d'une pensée potentiellement plus aboutie. Les étapes suivantes, le développement et la rationalisation de l'intuition, ne réduisent d'ailleurs pas son importance en tant que déclencheur.

Si la plupart des films d'action contemporains réduisent la parole à sa plus simple expression (répliques archétypales et fonctionnelles, saillies humoristiques démontables...), ce n'est pas en raison du manque d'intelligence discursive de leurs personnages et de leur public, mais plutôt parce qu'il ne se trouve rien à exprimer verbalement qui ne soit déjà parfaitement évident à l'image. L'action physique et immersive (le déplacement et le choc des corps mais aussi la mobilité de la caméra et l'enchaînement dynamique des plans) produit une forme de pensée en acte. La pensée s'incarne dans un raccord (la succession des images mentales dans les sommaires rétrospectifs des **Rocky** ou les montages complémentaires qui structurent l'espace chez George Lucas), un mouvement d'appareil (les travellings et recadrages « subjectifs » de McTiernan) ou plus simplement dans un corps dont le déplacement dans l'espace traduit une forme d'intelligence (**Traqué**, les **Jason Bourne**).

A la fin de **La Mort aux trousses**, la pensée et le message verbal prennent la forme inattendue (car peu spectaculaire) d'une pochette d'allumette sur laquelle Roger Thornhill écrit un message prévenant Eve Kendall qu'elle est démasquée. Par métonymie, l'objet physique vaut pour le message qui y est inscrit, ce qui entraîne un changement dans sa nature : la transmission du message n'est plus discursive (ce qui a été écrit) mais intuitive (le suspense né de l'observation des déplacements de l'objet sollicite l'attention du spectateur au-delà de la simple lecture de l'avertissement). Les déplacements de la pochette d'allumettes et des personnages autour d'elle – elle est jetée dans le salon depuis le premier étage, ramassée par Léonard, posée dans un cendrier, puis récupérée par Eve qui l'ouvre et lit le message – incarne la façon dont Thornhill (immobile et caché) projette sa pensée dans l'espace en direction d'Eve Kendall.

⁶⁵⁹ *Id.*, p.7



Figure 818 - La Mort aux trousses

Le mouvement spectaculaire devient l'équivalent cinématographique de la pensée. Dans **L'Art de la guerre**, l'agent secret Neil Shaw (Wesley Snipes) reconstitue un crime en observant les traces de lutte laissées par le tueur et sa victime. Le lieu du crime est une salle de danse aux murs recouverts de miroirs. La victime a été jetée à plusieurs reprises sur ces miroirs désormais brisés et recouverts de sang. Lorsque Shaw se déplace dans la pièce pour observer les miroirs, il induit mentalement le déroulement du meurtre, reliant les indices à sa disposition. Shaw marche dans les pas de la victime et ce déplacement entraîne la réactivation du passé : les images du meurtre surgissent par le biais de brefs *flash-back* qui illustrent de façon intuitive la pensée du personnage (chaque étape de la torture de la victime découle de l'observation des bris de verre et des tâches de sang). Nous avons déjà vu comment, au début de **Speed Racer**, la vitesse inouïe atteinte par la voiture produisait à la fois un effet physique (la décharge d'adrénaline esthétique de l'abstraction picturale) et un effet mental, avec le surgissement des souvenirs de son pilote.



Figure 819 - L'Art de la guerre

De semblables moments de pensée visuelle se retrouvent dans les films de John Woo. Le réalisateur crée des séquences à la narration purement chorégraphique et visuelle où l'action donne naissance à une idée (donc à une forme conceptuelle et non-figurative). Dans **The Killer**, l'inspecteur Li (Danny Lee) explore une pièce d'où s'est échappé le tueur à gage John (Chow Yun-Fat) et, en montage parallèle, reconstitue les gestes de celui-ci. Dans **A Toute épreuve**, après un assassinat commis par Tony (Tony Leung), l'inspecteur Tequila reproduit les déplacements du tueur jusqu'à sa cible. Dans ces deux séquences jumelles (jusque dans leur arrêt sur image final), conçues sur le mode expressif de l'action, la progression narrative et intellectuelle est soumise au mouvement physique des corps et de

l'appareillage cinématographique. John Woo exprime la pensée des personnages par la répétition des mouvements de caméra (travelling circulaire autour d'un fauteuil dans **The Killer**, travelling latéraux accompagnant les personnages dans les travées d'une bibliothèque dans **A Toute épreuve**), des fondu-enchaînés et des raccords mouvements, autant d'éléments d'une grammaire filmique dynamique. Le chasseur place ses pas dans ceux de sa proie, le passé et le présent se rapprochent au point de fusionner le temps d'une surimpression. John Woo utilise une nouvelle fois cette forme dans une séquence de **Mission : Impossible 2** (Ethan Hunt expose son plan pour cambrioler le laboratoire de Biocyte alors que Sean Ambrose, son double maléfique, arrive par déduction aux mêmes conclusions que lui). Dans son film historique **Les Trois royaumes** (2008), Woo illustre de même le duel intellectuel que se livrent à distance les généraux des armées opposées, devinant la stratégie de leur adversaire avant même que celui-ci l'ait énoncée verbalement à ses officiers. Le duel se déroule avant même que la bataille n'ait eu lieu. L'enjeu de la séquence se déplace de l'action spectaculaire à la pensée qui l'organise : celle-ci se voit dotée d'une mise en images dynamique ordinairement dévolue à la représentation des combats.



Figure 820 - The Killer

Nous avons déjà vu comment **Piège de cristal** et **Une journée en enfer** reposaient sur la confrontation à distance de deux formes d'intelligence (conceptuelle et discursive/pragmatique et intuitive), opposées pour le contrôle d'un espace. En dehors des films de John Woo ou de John McTiernan, **Danger immédiat** de Philip Noyce propose également une telle mise en images de la pensée par le montage alterné, lorsque Jack Ryan aux Etats-Unis et Cortez (Joaquim de Almeida) en Colombie déduisent, par des voies différentes mais en même temps, que le gouvernement américain a commandité un attentat. Le montage alterné rapproche les fragments au point que les deux espaces finissent par se confondre sur la bande-son. Comme chez John Woo, la séquence illustre l'intelligence commune aux deux personnages (Cortez est même surnommé le « *Jack Ryan latino* ») et organise la transmission des informations au travers d'une structure de montage complémentaire (montage alterné ou parallèle). L'information est diffractée par la succession

des plans mais l'action invite le spectateur à penser, à réaliser une synthèse intuitive des informations.



Figure 821 - A Toute épreuve

Ce que le découpage fragmente, le montage le reconstitue, le mode de l'action garantissant la fluidité dynamique de l'ensemble. De telles séquences créent un suspense qui pousse le spectateur à réfléchir pour deviner quelle sera l'image suivante, la prochaine information, et enfin pour aboutir parallèlement au personnage à la conclusion de son raisonnement. Le montage établit entre les plans une relation à la fois physique (le raccord) et intellectuelle (l'enjeu de ce raccord). On peut observer cette dynamique complémentaire de façon très simple dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, lorsque Jack Ryan comprend le plan du commandant Ramius en faisant sa toilette. La scène se compose de trois plans : dans le premier, Ryan, sous sa douche, se dit à lui-même que Ramius a forcément prévu la façon dont il va évacuer son sous-marin ; au plan suivant, il se rase et se demande (toujours à voix haute), ce que Ramius va faire ; au plan suivant, séché et habillé de neuf, Ryan annonce au commandant du porte-avion qu'il a trouvé la solution de leur problème. Les ellipses de montage traduisent visuellement les « bonds » logiques effectués par l'esprit de Ryan et que le spectateur est invité à combler. Le soliloque de Ryan est également à destination du spectateur (qui est le seul à pouvoir l'entendre) et signale de façon conventionnelle que le personnage est en train de réfléchir : le processus intérieur du raisonnement est transformé en spectacle audiovisuel dynamique où la parole (la description discursive par Ryan de ce qu'il a en tête) n'a qu'une importance secondaire.



Figure 822 - A la poursuite d'Octobre Rouge

Le spectateur est intellectuellement actif devant la fragmentation qui caractérise la mise en scène d'une séquence d'action, ses nombreux plans, ses enjeux parallèles et ses trajectoires multiples : à partir de chaque fragment (qui contient souvent des éléments abstraits), le spectateur induit une compréhension d'ensemble de l'action. La mise en scène est comparable à un puzzle dont chaque image une pièce qui doit être placée au bon endroit pour arriver à une perception exacte de l'action. C'est une semblable démarche « puzzle » qui caractérise le montage d'action eisensteinien où l'agencement des plans donne progressivement naissance à une métaphore. La juxtaposition des fragments a pour finalité la (re)constitution de l'Idée. Les bonds intuitifs effectués par la pensée du spectateur (stimulé par la fiction alors qu'il est immobile dans son fauteuil) peuvent apparaître comme l'équivalent intelligible des actions physiques effectuées par les personnages à l'écran.

Le montage alterné ou parallèle est une structure spectaculaire typique du mode de l'action en ce qu'elle dynamise la mise en image et stimule la pensée du spectateur. Celui-ci est invité à ressentir et comprendre en même temps l'organisation des images : c'est ce que nous avons observé chez John Woo et auparavant dans les **Rocky** où le montage réunit le passé et le présent, oppose les combattants par une structure rythmique. C'est également par le montage alterné que se construit le duel à distance entre le héros et ses poursuivants, dans les **Die Hard**, **Ennemi d'État** ou les **Jason Bourne**.



Figure 823 - Le Retour du Jedi

Cette organisation à la fois intellectuelle et physique de l'action est particulièrement présente dans les films de George Lucas (en dehors du spectaculaire des **Star Wars**, l'action d'**American Graffiti** [1973] s'organise autour d'un montage alterné qui nous fait suivre successivement chacun des personnages qui circule le soir en voiture dans une petite ville). Le montage alterné crée des passerelles conceptuelles entre plusieurs espaces, reliés par des liens de causalité mécanique ou de complémentarité symbolique. Ainsi, à la fin du **Retour du Jedi**, la triple bataille (terrestre sur Endor entre les Ewoks et l'armée impériale, spatiale pour détruire l'Étoile de la mort et le duel au sabre laser entre Luke et Dark Vador) est fondue dans une structure de montage qui fait converger les actions vers une finalité unique : sur Endor, les combattants doivent désactiver le bouclier de protection de l'Étoile de la mort (où se

déroule le duel) afin de permettre sa destruction par la flotte spatiale. D'un point de vue symbolique, cette structure de montage rend évidente la triple défaite de l'Empire (sur terre, dans l'espace et par la mort de ses dirigeants). Le montage alterné fait interagir entre elles les actions (la prise du bunker sur Endor comme moyen pour le Faucon Millénium de détruire, dans l'espace, l'Étoile de la mort). Le spectateur est placé au cœur de l'action, non seulement de façon physique (la vivacité et l'euphorie visuelle de la séquence garantissent son adhésion à la fiction) mais aussi de façon intellectuelle puisqu'il est invité à conceptualiser les mouvements des différents personnages dans plusieurs espaces concomitants. La saisie des positions relatives des personnages est intuitive, se fait dans le flux de l'action, mais la compréhension de la séquence nécessite une étape supplémentaire, un dynamisme intellectuel (stimulé par les mouvements spectaculaires) par lequel le spectateur unifie l'espace.

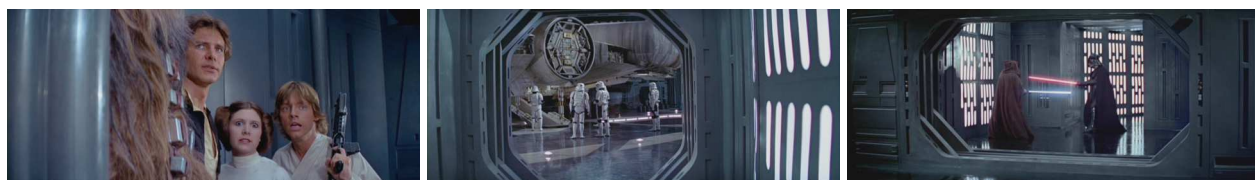


Figure 824 - La Guerre des étoiles

Dans **La Guerre des étoiles**, le quadrillage abstrait des couloirs de la première Étoile de la mort sépare les personnages en différents groupes (R2-D2 et C3PO sont cachés à proximité du Faucon Millénium, les gardes impériaux surveillent le vaisseau, Luke, Leia, Han Solo et Chewbacca sont perdus dans les couloirs, Obi-Wan Kenobi affronte Dark Vador). La fin de la séquence orchestre la réunion de tous ces personnages dans un même espace et fait interagir leurs actions jusqu'alors parallèles : le duel entre Obi-Wan et Vador attire les gardes loin du vaisseau, ce qui permet aux héros de s'échapper. La fragmentation de l'espace par le montage stimule l'esprit du spectateur qui reconstruit mentalement l'espace, en se basant sur l'action (course-poursuite, duel à l'épée, fusillade au pistolet laser).



Figure 825 - La Guerre des étoiles

La rencontre inattendue, à la fin de la séquence de l'autoroute de **Matrix Reloaded**, des trajectoires de Morphéus (sur le toit d'un camion), Niobe (au volant de sa voiture) et Néo

(dans le ciel) repose de façon très proche sur une conceptualisation de l'espace qui se révèle au spectateur au travers des mouvements spectaculaires des personnages.

L'intuition peut, comme toute perception, être trompée. Dans **The Dark Knight** a lieu une course contre la montre à travers Gotham City pour sauver Harvey Dent (Aaron Eckhart) et Rachel Dawes (Maggie Gyllenhaal), enfermés par le Joker chacun à un bout de la ville, dans deux entrepôts remplis d'explosif. Le montage alterné rend compte des objectifs de chacun des personnages (Batman va sauver Rachel, et le commissaire Gordon [Gary Oldman] Harvey Dent) et crée un suspense (arriveront-ils à temps ?). Lorsque Batman arrive le premier à son entrepôt, il se retrouve face à Harvey Dent et non pas à Rachel, car le Joker a inversé la localisation des victimes, empêchant ainsi le héros de sauver la femme qu'il aime. Christopher Nolan joue sur l'ambiguïté du montage : le spectateur perçoit intuitivement l'enchaînement des images par couple (Batman/Rachel, Gordon/Dent) comme la reconstitution d'un espace et d'une action cohérentes alors qu'il s'agit en réalité de fragments hétérogènes voués à le rester. Le même type de manipulation du montage d'action est employé par Jonathan Demme dans **Le Silence des agneaux** (1991) (lorsqu'il fait croire que Clarisse Sterling [Jodie Foster] arrive dans la maison du tueur alors qu'elle sonne en fait chez un de ses voisins), ou dans **Le Fugitif**, lorsque le montage laisse croire que Richard Kimble et ses poursuivants vont se rencontrer dans un escalier alors qu'ils sont à deux endroits différents du même bâtiment.

Dans **Blade II**, une séquence de suspense et d'action, située dans une boîte de nuit réservée aux vampires, est également le cadre d'une reconstruction intuitive de l'espace. Le montage alterné et l'enchaînement chorégraphique des actions deviennent pour Guillermo Del Toro le moyen de communiquer au spectateur des informations essentielles sur la nature des monstres que traquent Blade et ses compagnons. Ces informations et la pensée qui organise leur recoupement vont naître d'une juxtaposition de points de vue, c'est-à-dire de fragments de film réunis par un montage dynamique. Devant l'enchaînement des images, le spectateur participe activement à la conceptualisation de l'action : il doit reconstituer la cartographie du lieu de l'action en fonction de la position des différents combattants. Il est surtout amené à synthétiser les informations qu'il reçoit au fur, en vue d'aboutir à une idée globale sur la nature de la menace. Ces informations sont énoncées verbalement mais sont avant tout perçues intuitivement par le spectateur grâce au spectaculaire : les caractéristiques des Faucheurs sont induites de leur comportement au combat. Le recoupement des informations a lieu dans le mouvement de l'action, de façon non-didactique et non discursive.

La séquence se construit en deux temps bien distincts selon un principe d'« *équilibre rythmique dans la relation entre distension et contraction du temps* »⁶⁶⁰. Dans un premier temps, le commando de vampires mené par Blade pénètre dans la boîte de nuit, visite le lieu, prend ses marques. La caméra détaille les positions relatives des protagonistes dans l'espace, et leurs liens (les trajectoires des visées laser de Blade et du vampire Reinhardt [Ron Perlman] figurent par exemple leur opposition). A l'extérieur du bâtiment, Scud (Norman Reedus) observe la situation depuis son camion, en liaison vidéo et audio avec l'intérieur. Un mouvement de grue ascendant, du camion de Scud vers les toits, révèle la position de Whistler (Kris Kristofferson), qui surveille également la discothèque par la lunette de son fusil. Le spectateur induit la configuration du lieu à partir des positions des personnages. Ce travail de conceptualisation est préalable à la perception des affrontements parallèles qui vont suivre.



Figure 826 - Blade II

Le point de vue de Del Toro est omniscient, son découpage passe d'un groupe à l'autre et détaille la boîte de nuit et ses environs. Le découpage crée un moment de suspension lors de la convergence en montage alterné des Faucheurs vers le commando venu pour les tuer : le cinéaste montre les monstres s'approcher de chaque vampire isolé mais retarde le moment du choc de l'attaque en coupant pour passer à un autre point de vue, un autre personnage, dans une situation semblable. Les actions sont réunies par série et riment entre elles. Chaque changement de plan constitue un saut qualitatif qui suggère le rapprochement et la concertation de la menace. C'est de Blade que vient finalement le signal de l'attaque, ce qui fait basculer la séquence de la contraction du suspense à la détente de l'action : face à son ennemi Nomak, Blade donne le premier coup.

Le montage alterné montre alors les membres du commando aux prises avec les Faucheurs qui les attaquent. Chaque duel de cette série est à la fois traité pour lui-même mais aussi inscrit dans une structure d'ensemble : le montage alterné se fait complémentaire, décline les incarnations spectaculaires d'une même idée. L'enchaînement sériel des attaques puis des différentes formes de riposte permet au spectateur de compiler et de recouper des

⁶⁶⁰ Amiel Vincent et Couté Pascal, *op. cit.*, question 18 et 19, p.61 à 69. Selon les auteurs, cet équilibre n'existe

informations. Le montage d'action produit de la pensée : le spectateur est amené à établir des hypothèses sur le *modus operandi* des Faucheurs et la façon de les détruire, chaque nouvelle action confirmant ou infirmant sa réflexion. L'organisation de la séquence est stratifiée (un duel après l'autre) mais mue par un mouvement d'ensemble. Les plans sont liés à la fois de façon dynamique (rimes de mouvements) et intellectuelle (prise de conscience de l'identité et de la différence des fragments).

Dans cette séquence de **Blade II**, chaque situation se répète mais est expérimentée de façon différente par les personnages : la juxtaposition des points de vue complémentaires produit de la pensée. Le montage d'action relie les fragments autant qu'il les sépare : lorsque Scud tire sur un des Faucheurs qui attaque son camion, au plan suivant c'est Nomak qui est touché par une balle tirée par Blade. S'ensuit alors une série de fusillades montées en parallèle où l'on observe qu'à chaque fois que les Faucheurs se relèvent, malgré leurs blessures. La juxtaposition des situations et la multiplication des exemples permettent au spectateur de comprendre par l'expérience que les Faucheurs sont insensibles aux balles, ce que finissent par constater les personnages eux-mêmes. Ils s'en informent alors mutuellement par radio. La verbalisation de l'information est soumise à l'expérience physique qu'elle résume mais sans laquelle elle ne peut exister. Chaque tentative d'un membre du commando est une expérience, couronnée ou non de succès, dont le spectateur et les autres personnages tirent des conclusions pour la suite des hostilités. Chaque duel est une façon d'expérimenter une portion du réel, une facette des Faucheurs⁶⁶¹.

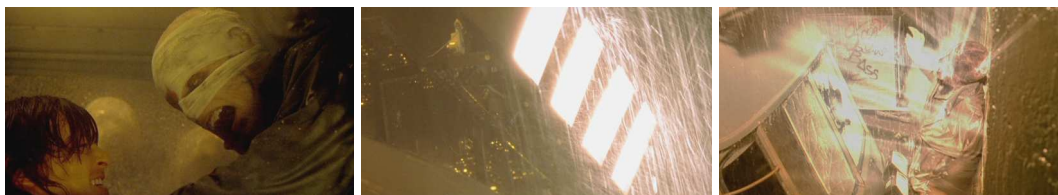


Figure 827 - Blade II

pourtant plus dans le cinéma contemporain.

⁶⁶¹ L'accès à la connaissance par une succession d'essais, d'erreurs et de trouvailles est une démarche intuitive basée sur l'expérience. En effet, « *un sujet se souvient mieux des problèmes restés non résolus que des problèmes résolus, à la condition qu'il se soit heurté à une impasse. Ceci semble prouver que la rencontre d'une impasse crée une sorte de cicatrice dans l'esprit, lequel reste vigilant, à l'affût de l'information manquante. Quand cette information est rencontrée, elle vient soudain compléter ou restructurer la représentation initiale du problème, et la solution apparaît.* » (Claire Petitmengin, *op.cit.*, p.68).

L'extrait de **Blade II** réactive ce type de structure cognitive, tout comme la séquence de l'apprentissage de la langue dans **Le Treizième guerrier** où ibn Fadhlân réentend plusieurs fois les mêmes phrases pour en traduire à chaque fois un membre supplémentaire.



828 - Blade II

A l'échec des balles succède une seconde expérience : l'arme blanche. Lighthammer (Daz Crawford) avec son marteau et Snowman (Donnie Yen) avec son sabre, affrontent des Faucheurs, sans plus de réussite. Lighthammer assomme un Faucheur et Snowman en tranche un avec son sabre mais le monstre ouvert par le milieu, parvient encore à fuir. Le spectateur induit intuitivement de cette situation que le Faucheur laissé pour mort par Lighthammer n'est pas, ce qui crée un suspense supplémentaire qui se résoudra effectivement avec l'attaque du vampire par le monstre quelques instants plus tard.

A l'extérieur, Scud se rend compte que ses lampes à ultraviolets peuvent venir à bout des monstres et il transmet par radio cette information aux membres du commando : l'idée se propage dans l'espace et est ensuite appliquée par les autres personnages qui parviennent ainsi à se débarrasser de leur adversaire.



Figure 829 - Blade II

La séquence du *night club* vampire trouve son aboutissement dans un combat entre Blade et Nomak, au point que l'on peut considérer que le morceau de bravoure de vingt minutes n'a été qu'un prélude pour le face à face des deux ennemis, qui en constitue la synthèse et l'épure. Alors que la séquence de la discothèque était construite sur la multiplication des points de vue, des espaces et des actions, le combat entre Blade et Nomak est filmé dans son intégralité, en un seul lieu. Il se déroule sur un étroit pont suspendu qui illustre bien ce retour à la linéarité. Ce dernier combat nous révèle que, par-delà la multiplication des Faucheurs et des vampires, c'est bien le combat entre leurs deux chefs qui est le plus important et cristallise les enjeux du film d'action. La scène a valeur de résumé : contre Nomak, Blade expérimente à nouveau toutes les armes utilisées auparavant par ses compagnons contre les Faucheurs (injection d'ail liquide, arme blanche), avant de faire fuir

Nomak en le brûlant au soleil. Après le combat, Blade demande à Nyssa (Leonor Varela) : « *Pourquoi ne pas avoir dit que ces créatures résistaient à l'ail et l'argent ?* ». « *Je ne le savais pas* » lui répond la princesse vampire. Le spectateur, lui, sait, car il a assisté à la longue scène d'action. Ces connaissances ne lui ont pas été communiquées de façon discursive (la parole est toujours venue après que l'idée se soit imposée aux personnages par l'expérience) mais de façon intuitive, par l'enchaînement dynamique des actions. Chaque combat a fait office d'expérience dont le résultat s'est ajouté aux autres pour dessiner une image d'ensemble de la situation, sans passer par une phase de conceptualisation discursive : Blade et ses compagnons ne sachant pas à quelle menace ils s'opposaient avant de l'avoir rencontrée, toute organisation *a priori* de leur action était de toute façon impossible.

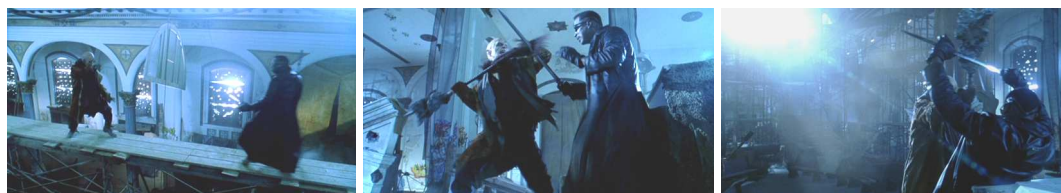


Figure 830 - Blade II

Pour reprocher aux films d'action de ne pas produire de la pensée, il faut donc avoir une vision bien étroite de l'intelligence humaine, limitée au seul champ du discursif alors qu'elle prend bien d'autres formes, en particulier intuitives⁶⁶². Le héros pense mais cette pensée est intuitive, se fait en acte, dans le flux de l'action. La pensée du réalisateur peut apparaître comme conceptuelle (c'est lui qui applique des cadres géométriques aux décors et qui organise les séquences d'action comme des démonstrations physiques) mais c'est intuitivement qu'elle se communique au spectateur, par le biais de la forme concrète du film : l'idée abstraite est incarnée dans une forme spectaculaire.

Le spectateur est d'abord sensible à l'émotion esthétique produite par son contact avec les images sans la médiation de la raison. La verbalisation du spectacle par son public (et plus encore par le critique et l'analyste) est secondaire car le mode premier de perception des images est intuitif. Pour percevoir les idées sous-jacentes à aux représentations imagées, le spectateur doit alors effectuer le « chemin inverse » et organiser ses perceptions en système de pensée. Au cinéma, la pensée est un parcours de l'abstrait au concret (le metteur en scène applique ses idées au monde physique) puis du concret à l'abstrait (les processus mentaux

⁶⁶² Claire Petitmengin rappelle que « *Bachelard a notamment montré que le poids du savoir acquis peut bloquer l'émergence à la conscience d'une idée nouvelle. Il s'agit alors d'une « résistance épistémologique* ». » (*Op.cit.*, p.296).

intuitifs du spectateur sont proches de ceux employés par ses héros de fictions). L'abstrait et le concret s'engendrent mutuellement et constamment, l'abstraction intellectuelle découlant de la stimulation physique produite par les images figuratives.

Gilles Deleuze explique que « *les grands auteurs du cinéma nous ont semblé comparables, non seulement à des peintres, des architectes, des musiciens mais aussi à des penseurs. Ils pensent avec des images-mouvement et des images-temps, au lieu de concepts.* »⁶⁶³ Les grands cinéastes pensent en images et, surtout, ils communiquent cette pensée au spectateur qui reçoit leurs images de façon intuitive, comme un ensemble de sensations. Car « *la pensée sans mots existe* »⁶⁶⁴ bien que, de la philosophie grecque à la pensée cartésienne, la majorité des intellectuels occidentaux ait fait du discours un moyen supérieur d'expression et de connaissance⁶⁶⁵. Si « *la musique est l'art de penser avec des sons* »⁶⁶⁶ et « *la peinture un art de penser avec des lignes, des formes et des couleurs* »⁶⁶⁷, alors le cinéma, et particulièrement le cinéma spectaculaire, est l'art de penser avec des images en mouvement. Il ne s'agit pas seulement pour les réalisateurs de films d'action de filmer des personnages qui expriment une pensée discursive par leurs dialogues, mais de donner naissance à une pensée intuitive, pas ou peu verbalisée, grâce à la mise en mouvement des multiples éléments expressifs du cinéma.

Une séquence d'action se passe de mots ou alors, on l'a vu, la parole y est mise en scène comme un événement physique intégré au spectaculaire. Deux positions opposées se rencontrent chez les analystes qui constatent la dimension non-verbale de l'image spectaculaire et sa perception intuitive. Après avoir longuement décrit un combat de Bruce Lee, David Bordwell explique que « *le texte écrit échoue à rendre compte de la fluidité de cet instant et le combat prend plus de temps à décrire qu'à regarder.* »⁶⁶⁸ A l'inverse, pour Laurent Jullier, le cinéma spectaculaire contemporain se caractérise par le « *contournement ou*

⁶⁶³ Gilles Deleuze, **Cinéma 2**, *op.cit.*, p.7-8.

⁶⁶⁴ Léon Degand, *op. cit.*, p.65.

⁶⁶⁵ Selon Philippe Sers (*op.cit.*, p.134), Vassily Kandinsky « aimait à souligner dans ses conversations ou dans certaines de ses correspondances (à [l'historien et critique d'art Will] Grohmann par exemple) qu'il était Oriental et qu'en tant qu'Oriental il pensait par image, ce qui constitue une différence radicale avec le comportement occidental. » L'Occidental, lui, pense par concepts, développe ses idées de façon discursive.

⁶⁶⁶ Jules Cambrieu (**La musique : Ses lois, son évolution**, Paris, Ernest Flammarion Éditions, 1907), cité par Léon Degand, *op.cit.*, p.65.

⁶⁶⁷ *Idem*, p.66.

⁶⁶⁸ Notre traduction de : « *Print fails to capture this moment's fluidity, and it takes more time to tell it than to see it.* » David Bordwell, **Planet Hong Kong**, *op.cit.*, p.221. Pour Bordwell, « *les intellectuels citent souvent ses dialogues médiocres pour illustrer la maladresse du cinéma populaire, mais, ce faisant, ils manquent l'intérêt des images* » (« *Intellectuals often quotes lame dialogues to show the callowness of popular cinema, but they thereby miss what lies in the images.* », p.7)

[le] rejet des figures classiques et modernes par des tentatives de transmettre directement des “sensations fortes” non-verbalisables »⁶⁶⁹. Pour Bordwell, l’incapacité du langage verbal à rendre compte de la fluidité, de l’efficacité et de la tension physique d’une séquence d’action (difficulté partagée par l’auteur de ces lignes) semble témoigner d’une limite de la pensée discursive. La lenteur et les lourdeurs de celle-ci ne lui permettent pas de s’aventurer sur un terrain aussi propice à la perception intuitive que la séquence d’action, si ce n’est par une description forcément incomplète et dépourvue de l’impact sensoriel et de l’immédiateté de son objet. Pour Laurent Jullier, la production d’éléments non-verbaux apparaît au contraire comme une feinte de certains cinéastes qui refusent la pensée et noient leurs spectateurs dans un flux de sensations : le « problème » vient alors du cinéma lui-même plutôt que du langage verbal associé à la pensée discursive. Ces deux positions tranchées témoignent de la difficulté de positionnement du cinéma par rapport à un mode d’expression (le verbal) qui n’est pas le sien (ou en tout cas auquel il ne peut être réduit).

Celui qui analyse un objet cinématographique travaille sur l’image et le son mais doit exprimer ses résultats par des mots : cette médiation est aussi productive que frustrante puisque les deux langages appartiennent à des régimes de perceptions différents mais complémentaires (le discursif et l’intuitif). Le cinéma d’action spectaculaire fait largement appel à l’intuition de ses spectateurs (et met en avant celle de ses personnages) et sa soumission à une forme d’expression discursive nous apparaît problématique. Plutôt que de rapprocher constamment le cinéma de la parole discursive (ou de les opposer en présentant le discours comme plus expressif ou plus intelligent que l’image), sans doute vaut-il mieux accepter l’irréductibilité de ces deux moyens d’expression.

La découverte d’une intelligence intuitive transmise par les images spectaculaires des films d’action, nous amène à nous demander si « *le cerveau est-il vraiment capable de penser par images, sans médiations propositionnelles ? En d’autres termes, existe-t-il réellement des énoncés d’images capables de produire du sens pour nous, sans que ce sens se révèle, après analyse, réductible à des propositions verbales plus économiques et plus rigoureuses ?* »⁶⁷⁰

⁶⁶⁹ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.27.

⁶⁷⁰ Thierry Smolderen : « *Images pensantes : bande dessinée, dessin animé, mondes de synthèse* », Gilles Ciment (dir.), *op.cit.*, p.171. L’auteur aboutit à ce questionnement à partir d’une étude de la bande dessinée, du cinéma d’animation et de programmes d’intelligence artificielle, réunis par la proximité de leurs traitements du mouvement non comme unité prélevée au réel mais comme recreation mentale. Il s’agit selon lui d’« *un nouveau type de fiction dans lequel le « temps », le « rythme », la « construction narrative » ne sont plus tributaires du langage mais deviennent affaire purement visuelle. Les « images mobiles », peuplées d’objets et d’acteurs graphiques, vont permettre de penser et raconter le monde autrement !* » (*Ibidem*).

Lucien Israël pose la question en ces termes : « *Peut-on penser sans mots, c’est-à-dire traiter des informations*

Notons d'abord que, même pour remettre l'image au premier plan, Thierry Smolderen pose l'expression verbale comme référence par rapport à laquelle le visuel doit démontrer sa validité. Au cinéma, les « *énoncés d'images* » ne comportent pas que des images mais aussi du son, qui agit également sur les perceptions intuitives du spectateur. Il faut ensuite s'entendre sur cette absence du discursif. Le film est toujours un discours organisé par lequel l'instance énonciatrice (c'est-à-dire le réalisateur) s'adresse au spectateur⁶⁷¹. Ce qui change dans le cas d'une expression intuitive, ce n'est pas le sujet du discours, mais la façon dont il est énoncé. Dans le cas du cinéma comme mode d'expression discursif, le choix des images, des sons et leur enchaînement sont soumis à des structures verbales qui leur préexistent, alors que dans un cinéma intuitif, l'image est première et a un impact esthétique presque subliminal sur le spectateur avant d'être l'objet d'une relecture, d'une perception d'un second type qui l'organise cette fois-ci de façon rationnelle. La phase discursive est alors secondaire (et facultative) à la perception intuitive.

Le rejet du discursif et du verbal (ou du moins la relativisation de leur utilité) nécessite l'emploi d'un « *nouveau langage physique à base de signes et non de mots* »⁶⁷² pour reprendre les termes d'Antonin Artaud au sujet du théâtre. Le film communique avec le spectateur non plus de façon rationnelle, par le biais d'une distanciation intellectuelle, mais au contraire par la stimulation intuitive de son corps et de son esprit. L'enchaînement des images spectaculaires produit une pensée et un discours visuel qui sont perçus intuitivement par le spectateur. Ce primat du visuel, fer de lance des premières théories du cinéma, a souvent été présenté comme un fantasme de pureté né d'une mécompréhension des origines muettes du cinéma. Car ce n'est pas parce qu'un film ne contient pas de dialogues (ou que, comme les films d'action, il ne leur accorde qu'une place secondaire) qu'il est non-verbal et strictement visuel.

Pour Christian Metz, par exemple, « *la vision identifie ce que la langue peut nommer* »⁶⁷³ : le visuel « pur » n'existe pas puisque le visible est soumis à la pensée discursive et au langage verbal qui le définissent. « *Ce n'est pas parce qu'un message est visuel que tous ses codes le sont ; ce n'est pas parce qu'un code se manifeste dans des messages*

symboliques, produire du sens, sans référence au langage ? Certains tests donnent à penser que c'est impossible et qu'il y a dans la résolution, par exemple, des tâches non verbales complexes, la nécessité d'un intermédiaire langagier et conscient. » (Op.cit., p.41)

⁶⁷¹ Le réalisateur n'est pas la seule instance énonciatrice : les scénaristes, acteurs ou ingénieurs du son produisent également par leur travail un message à l'attention du spectateur et qui peut se fondre dans celui du metteur en scène ou exister en parallèle, voire en contraction avec lui.

⁶⁷² Antonin Artaud, *op.cit.*, p.82.

⁶⁷³ Christian Metz, **Cinéma et langage**, *op.cit.*, p.23. Voir également : « *Le cinéma, langue ou langage ?* », **Essais sur la signification au cinéma I** (1968), Paris, Klincksieck, 2003, p.39-94.

visuels qu'il ne se manifeste pas aussi ailleurs. »⁶⁷⁴ La perception visuelle est bien première dans le système de Christian Metz, mais les étapes suivantes (la reconnaissance et l'identification des objets perçus, la connaissance et la compréhension de leurs connotations culturelles et symboliques et des structures narratives qui les emploient) font appel à des connaissances et des catégories mentales qui sont plutôt en relation avec le langage verbal⁶⁷⁵. Une séquence muette (ou presque), fondée sur l'action et les images spectaculaire, peut dans un premier temps apparaître comme une proposition strictement visuelle et proprement cinématographique, mais serait en réalité dépendante d'un système verbal qui est seul capable de traiter ces informations et de produire de la pensée et du savoir. « *Ce n'est pas seulement de l'extérieur que le message visuel est partiellement investi par la langue (rôle de la légende qui accompagne la photographie de presse, des paroles au cinéma, des commentaires à la télévision, etc.), mais aussi bien de l'intérieur et dans sa visualité même, qui n'est intelligible que parce que les structures en sont partiellement non visuelles.* »⁶⁷⁶ Le cinéma serait, du point de vue des tenants de la pensée discursive, la traduction cinématographique (par le biais d'images en mouvement et de sons) d'éléments d'origine extra-cinématographique qui trouvent leur place dans le film mais excèdent celui-ci. Ces éléments sont exprimés par l'image mais, en dehors d'elle, ont d'abord une existence verbale.

Toujours selon Christian Metz, le contenu visible de l'image n'est représentable que parce qu'il est identifié par le langage et qu'il appartient à un ensemble d'habitus culturels qui excèdent le cinéma (usages sociaux, connotations symboliques...). Ce qui est filmé est en effet un ensemble d'éléments référentiels dont la perception et la conceptualisation sont favorisées par la connaissance préalable qu'en a le spectateur, fondée sur des catégories discursives (mais nous allons voir que l'abstraction visuelle de ces éléments peut remettre en cause leur reconnaissance discursive). Dans le cas de la séquence de **Piège de cristal** où Hans Gruber découvre l'identité de Holly McClane, la compréhension de la séquence passe en effet par certaines connaissances discursives extérieures au régime visuel : le commentaire du journaliste qui interviewe la fille de McClane n'est pas visuel, pas plus que le mécanisme psychologique qui amène une mère de famille à se tourner vers la photo de ses enfants lorsqu'elle entend parler d'eux ou le typage conventionnel du méchant (raffiné mais sadique) et la théâtralité de sa réaction. La présence de ces éléments plus ou moins discursifs ne nous paraît pourtant pas contredire le fait que cette séquence construise un raisonnement visuel, un

⁶⁷⁴ *Idem*, p.24.

⁶⁷⁵ *Ibidem*.

⁶⁷⁶ *Idem*, p.25.

ensemble de propositions irréductibles à leur expression verbale, destinées à être reçues de façon intuitive par le spectateur. En effet, pour percevoir l'idée qui traverse l'esprit de Gruber et la relation de pouvoir qui s'établit entre le terroriste et son otage, les éléments présents à l'écran ont moins d'importance que la façon dont ils sont mis en scène : les enjeux et la signification de la séquence tiennent dans ses travellings, leur vitesse, l'angle de leur prise de vue (qui cadre les *flairs* derrière Gruber) la distance focale de la caméra avec ses sujets. Ces données techniques et esthétiques produisent dans un premier temps non pas un discours mais des sensations (vitesse, mouvement, éblouissement) pas ou peu verbalisables. La mise en scène intuitive repose sur l'application de ces sensations au contexte du film (qui est lui, en partie, verbalisable).

Christian Metz explique qu'il y a « *mille choses dans un film, qui ne viennent pas du cinéma (même si leur mise en œuvre au sein du film – leur « traitement » – est susceptible d'emprunter des voies proprement cinématographiques) : ainsi de tout ce matériel filmique communément recensé sous des étiquettes comme « psychologie des personnages », « étude de mœurs », « arrière-fond psychanalytique », « thèse sociale » du film (ou religieuse, ou politique), « thématique », etc.* »⁶⁷⁷ Autant d'éléments dont la présence dans les films démontrerait la nécessité de l'approche discursive. Le cinéma d'action contemporain abstrait justement ces éléments présents dans le film mais qui ne viennent pas du cinéma : les référents politiques ou sociaux deviennent l'actualisation contingente de systèmes visuels généraux, les lieux référentiels sont réduits à des surfaces stylisées, tout comme les catégories professionnelles (policier, militaire, sportif...) qui se fondent dans des archétypes ne nécessitant plus aucune explication discursive supplémentaire... La psychologie du personnage est exprimée par des actions physiques immédiatement perceptibles à l'image : la réaction de Holly McClane face à Hans Gruber n'est pas une expression discursive de l'instinct maternel mais une série de regards mis en valeur par une caméra très mobile. Si les héros de films d'action parlent peu, c'est parce que le mode de l'action leur permet de laisser leurs actes (dont le spectaculaire accentue l'expressivité) parler pour eux. Le rapport qu'entretient le spectateur avec le personnage passe alors du discursif (le personnage est perçu au travers du discours qu'il tient sur lui-même ou que les autres tiennent sur lui) à l'intuitif (le personnage se définit lui-même par des actions que le spectateur doit ressentir comme des évidences avant de les interpréter de façon rationnelle).

⁶⁷⁷ *Id.*, p.54.

Le cinéma d'action réduit autant que possible dans ses fictions la présence de données extra-cinématographiques, de façon à produire un spectacle largement abstrait, dans sa narration comme dans ses images. Le statut de l'image abstraite ou semi-abstraite et de son emploi dans les films d'action contemporains permet de contredire en partie la démonstration de Christian Metz. Celui-ci nous semble en effet avoir réduit le rôle tenu par les perceptions intuitives par rapport au décryptage discursif des images. En accord les théories d'Eisenstein sur le montage intellectuel, Christian Metz ne nie pas qu'il soit possible d'« *arriver, par des associations convenables de « plans » (ou de « motifs » à l'intérieur du plan), à orienter l'esprit du spectateur vers des objets idéaux et non-sensoriels, comme des notions abstraites ou des raisonnements de divers ordres* »⁶⁷⁸ (ce qui est le cas dans les exemples de films d'action que nous avons développés jusqu'à présent). Mais même ainsi, l'auteur revient à l'idée que des structures verbales sous-tendent les représentations visuelles puisque ces associations se font sur le modèle de la métaphore ou de la métonymie, qui sont des structures du discours verbal. Encore faut-il, pour que le visuel soit rapporté au verbal, qu'il soit reconnaissable, identifié à un modèle nommé par la parole. C'est justement l'évidence de ce lien rationnel entre les images et les mots que réfutent les procédés abstraits à l'œuvre dans les films d'action contemporains et, plus largement, dans les films spectaculaires.

Impossible, on l'a vu, de résumer par des mots une séquence d'action : bien sûr, on peut y reconnaître et y nommer un personnage, un décor, un objet et inventer une périphrase pour exprimer la vitesse d'un coup ou la courbe d'une trajectoire. Mais, à n'en pas douter, il y a dans ces images quelque chose qui échappe à l'expression discursive : l'expérience esthétique et émotionnelle intuitive du spectateur. L'abstraction s'adresse à l'intuition plutôt qu'à la raison parce qu'elle est une forme esthétique non référentielle et par conséquent irréductible au langage. La ville moderne apparaît dans les films d'action comme un réseau, un spectacle de lignes géométriques enchevêtrées et ce n'est que dans un second temps que ces images abstraites s'incarnent dans les paysages reconnaissables des grandes métropoles mondiales. Les étincelles, omniprésentes dans les images des films d'action contemporains, apparaissent également comme des marqueurs abstraits. Sont-elles immédiatement identifiées, de façon verbale et rationnelle, comme une « *parcelle incandescente qui se détache d'un corps en ignition ou qui jaillit au contact, sous le choc de deux corps* »⁶⁷⁹, sans égards pour la charge esthétique et poétique de leur bref flamboiement ? Non. Ces étincelles sont, comme

⁶⁷⁸ *Id.*, p.209.

⁶⁷⁹ Définition du dictionnaire, **Le Nouveau Petit Robert**.

tous les éléments abstraits, d'abord perçus comme un choc visuel indépendant, pré-réfléchi, avant d'être reconnu et intégré à une structure verbale.

Dans **Spider-Man 2**, lorsque l'homme-araignée rattrape sa tante May jetée dans le vide par le Docteur Octopus, deux jeunes femmes apparaissent dans le cadre, dans une contre-plongée avantageuse, pour contempler le héros. Ces figurantes ont une présence physique bien réelle et on peut analyser leur rôle de façon discursive, par exemple dans le cadre du rôle très important que donne Sam Raimi à la population new-yorkaise dans la série (la foule acclame et protège le héros à plusieurs reprises). Mais le réalisateur emploie ici ces deux corps de façon abstraite : leur brève présence à l'écran est perçue intuitivement par le spectateur comme un intensif destiné à accentuer encore son admiration pour la cascade à laquelle il vient d'assister. Les deux jolies femmes ont une fonction euphorisante, tout comme les foules paniquées du film catastrophe communiquent un sentiment de peur et que les figurants ensanglantés d'une fusillade participent (au même titre que les étincelles) d'une esthétisation de la violence.

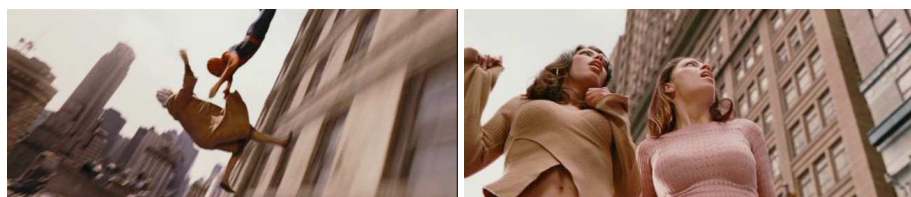


Figure 831 - Spider-Man 2

Dans **Indiana Jones et le temple maudit**, les souterrains maléfiques du palais de Pankot baignent dans une couleur rouge oppressante (certaines portions du décor sont aussi teintées de jaune) qui agit comme un marqueur intuitif sur le spectateur : lorsque les trois héros arrivent à un embranchement, avec un tunnel bleu et l'autre rouge, le spectateur perçoit immédiatement que le second (dans lequel s'engouffre malgré tout le wagonnet) représente un danger. L'association immédiate par le spectateur du rouge au danger a effectivement de multiples origines intelligibles, comme aurait pu le démontrer Christian Metz. D'un point de vue diégétique, le rouge est la couleur du sang, de la robe des dangereux Thugs, ennemis du héros, ainsi que de la lave qui engloutit leurs victimes. L'image de la lave réactive l'imaginaire culturel de la représentation des Enfers, tant littéraire que picturale et cinématographique (le gigantesque décor coloré évoque **Hercule contre les vampires** de Mario Bava, 1961). Le rouge peut avoir pour référents extra-cinématographiques aussi bien le code des panneaux de signalisation (le rouge comme interdiction et danger) que la cape du toréador (associée là encore à la violence et au danger). A la vision de la séquence d'action,

ces connotations discursives (et toutes les autres qui pourraient leur être associées) se fondent pourtant dans une image mentale qui agit sur le spectateur de façon irréfléchie et non-verbale⁶⁸⁰. C'est cette synthèse esthétique que perçoit d'abord le spectateur (le décryptage analytique de ses significations a lieu dans un second temps). La rencontre des éléments abstraits participe à la création d'une « atmosphère », c'est-à-dire d'un environnement graphique et physique qui produit une émotion (ou fait naître une pensée) chez le spectateur et influence de façon intuitive sa lecture des images. Les monochromes bleus, présents dans **Terminator 2** ou chez Michael Mann connotent de la même manière un environnement technologique, deshumanisé, dur et froid comme le métal.



Figure 832 - Indiana Jones et le temple maudit

De telles images produisent un effet sur le spectateur à un niveau préconscient. Leur équivalent sonore est par exemple la sirène qui, dans **The Dark Knight**, se fait entendre sans que sa présence ne soit jamais justifiée d'un point de vue diégétique, mais participe à l'établissement d'un climat de panique, avec pour référent discursif l'état d'urgence qui règne à Gotham City. Ce son strident, parfois associé à un ronflement de basses, s'insinue sur la bande-son au milieu des bruitages diégétiques au point qu'il devient difficile de distinguer son point d'entrée, échappant à toute rationalité (durant la poursuite automobile centrale, la sirène et les basses apparaissent et disparaissent à plusieurs reprises). Son caractère irrationnel accentue l'effet physique produit la sirène chez le spectateur, plongé dans un état de tension permanente et implicite.

De même, à la fin de **Piège de cristal**, l'ascenseur fait entendre une petite sonnerie avant d'exploser, ce qui suffit à alerter du danger l'intuition de McClane.

⁶⁸⁰ Jean-Marie Schaeffer établit ainsi une distinction entre un récit verbal et la narration en images qui est celle du cinéma : « Si la fiction narrative (verbale) et la fiction cinématographique sont irréductibles l'une à l'autre, c'est tout simplement parce qu'une description verbale d'éléments (réels ou fictifs) n'est pas la même chose qu'une représentation quasi-perceptive de ces mêmes événements. Toute représentation verbale d'une chaîne d'événements et d'actions implique un acte narratif, parce que présenter verbalement des actions c'est narrer ces actions. À l'inverse, si dans la fiction cinématographique la posture narrative est l'exception et non pas la règle, c'est parce que la représentation quasi perceptive d'une séquence d'événements n'est pas un acte narratif mais consiste dans le fait de mettre devant les yeux (et les oreilles) du spectateur une séquence d'événements. »



Figure 833 - Pitch Black

Utilisées de façon à produire un effet intuitif chez le spectateur, les couleurs sont associées à un décor ou une atmosphère particulière (à la façon des teintes codées de la pellicule dans les films muets), ou alors au point de vue d'un personnage (le regard rouge du Terminator). Cette association ne se fait pas en fonction d'un code préétabli, semblable à une structure grammaticale. Elle se constitue au contraire au fur et à mesure de l'expérience de la vision du film et stimule l'intuition du spectateur, amenant celui-ci à percevoir puis à comprendre le film par le biais de variations lumineuses, tout comme la narration de **Blade II** repose sur la mise en relation d'actions parallèles au travers du montage. Dans **Pitch Black** de David Twohy, les variations de l'éclairage prennent en charge la stimulation intuitive du spectateur et l'amènent à produire de la pensée à partir de la juxtaposition des surfaces colorées. Au début du film, un vaisseau spatial s'écrase sur une planète éclairée par trois soleils et qui ne semble pas connaître la nuit. Cette luminosité constante n'est pourtant pas uniforme et Twohy fait varier les teintes de sa photographie afin de faire ressentir le passage du temps : lorsque le vaisseau s'écrase, l'image est jaune vif, puis s'éclaircit, tend vers le sépia, avant de passer au bleu. Mais vient la nuit : une éclipse masque les trois soleils, et les ténèbres réveillent de monstrueuses créatures que doivent fuir les rescapés. L'image se partage alors entre les ténèbres impénétrables et la lumière émise par les héros. Twohy varie les couleurs et les textures : flammes jaunes, lumière artificielle fluorescente verte ou bleue, insectes luminescents bleus. Chaque scène a un éclairage qui lui est propre : le film révèle ainsi une organisation stratifiée, série d'épisodes propice à autant de créations plastiques abstraites. Les images sont diffractées en un ensemble des points lumineux que le spectateur doit recomposer pour percevoir l'action : la recreation plastique de l'action est préférée à sa saisie objective, amenant ainsi le spectateur à la percevoir de façon intuitive plutôt qu'à l'associer à des structures verbales.

Pitch Black est un film sur le regard où les surfaces colorées sont également utilisées pour rendre compte du point de vue des principaux protagonistes : Riddick, au même titre que les monstres, peut voir dans le noir total mais craint la lumière. Le chasseur de primes Johns

(Cole Hauser) s'injecte de la drogue dans les yeux et son dernier affrontement avec Riddick débute par une série de plans très rapides sur leurs regards, à la façon d'un western de Sergio Leone. Percant la nuit, le regard de Riddick voit le monde de couleur violette et surexposé. La perception des monstres est différente : ils « voient » dans le noir grâce à un système d'ultrason identique à celui de nos chauves-souris, figuré par une image grise et striée (ces marques représentent le trajet du son). Durant la première partie du film, Twohy intègre progressivement les plans subjectifs colorés dans son découpage, préparant l'usage intuitif qui en sera fait dans les séquences d'action où ils s'enchaînent sans transition ni retour à une représentation objective. Lorsque Riddick est encerclé par les monstres, le réalisateur fait s'enchaîner trois plans subjectifs du point de vue des créatures autour de lui : le héros apparaît donc à trois reprises selon un angle différent, la juxtaposition des plans mimant l'encerclement effectif du personnage. La disparition de sa silhouette dans la masse grise de l'image accentue encore sa position d'infériorité. La situation de Riddick n'est pas expliquée par un plan d'exposition net, elle est donnée à ressentir par l'abstraction colorée de l'image. Plus que sur les regards, la mise en scène de David Twohy se focalise en fait sur les sensations visuelles que le cinéaste traduit par des images semi-abstraites. Leur juxtaposition est saisie de façon intuitive par le spectateur qui, ensuite, les analyse pour aboutir à une pensée. L'enchaînement des plans colorés produit chez le spectateur un choc esthétique mais transmet aussi des informations sur la position dans l'espace des différents personnages et leurs relations, sans qu'elles ne soient jamais explicitées de façon discursive. Les survivants du *crash* sont obligés de se fier à la nyctalopie de Riddick, tout comme le spectateur doit abandonner son habitude d'une organisation discursive des images pour recevoir de plein fouet un ensemble de sensations colorées.

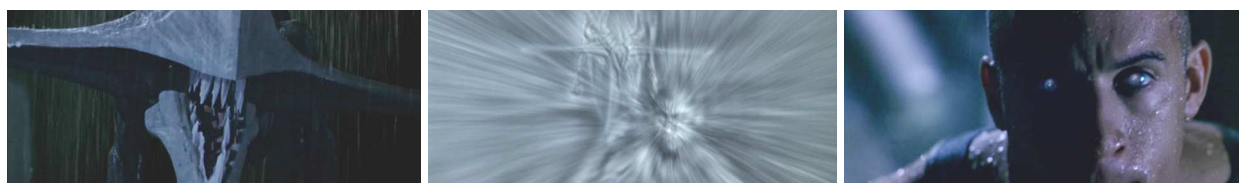


Figure 834 - Pitch Black

Dans **Pitch Black**, les corps de Riddick et de ses compagnons sont pris dans une longue course pour rejoindre leur vaisseau. Tout le film est tendu vers l'accomplissement de cette action, la saisie du mouvement et la transmission au spectateur des sensations physique qui en découlent. La narration s'efface au profit de l'action pure, et l'accent est mis sur le

visuel et le passage du discursif à l'intuitif. Dans les films d'action contemporains, la recherche d'un impact sensoriel maximal sur le spectateur est le contrepoint visuel à une narration volontairement stylisée et minimaliste.

La pensée intuitive naît au cinéma de la double nature de l'image spectaculaire, à la fois abstraite et concrète. Le spectaculaire est au-delà de la narration dont il prolonge et exacerbe les enjeux, et surtout les exprime de façon visuelle plutôt que verbale. Les images intuitives sont la seule forme à pouvoir se couler dans le flux de l'action sans le ralentir puisque leur perception se fait sans passer par une phase d'analyse logique (celle-ci n'est pas annulée mais retardée : de préalable à la perception, elle devient secondaire). Le cinéma d'action contemporain n'a pas le temps de la pause réflexive, que ses fictions présentent souvent, non sans démagogie, comme le privilège d'intellectuels arrogants et incompetents. Il lui préfère la production d'une pensée en images, d'« *images pensantes* ». Les actions des personnages sont l'équivalent intuitif d'une pensée intellectuelle, et l'enchaînement dynamique des images spectaculaires produit chez le spectateur une pensée prélogique qui favorise son immersion dans la fiction.

La narration visuelle prend en compte la position du spectateur, se déploie en fonction de son regard et de ses perceptions intuitives. Elle substitue aux propositions verbales un ensemble de sensations qui guident le spectateur à travers le monde de la fiction. L'intuition est une faculté de traitement de l'information communiquée au cinéma sous la forme d'une émotion esthétique. La distinction que nous posons entre l'intuitif et le discursif recouvre à peu près celle du spectaculaire et du narratif : l'emploi descriptif et factuel du visuel s'oppose à une forme d'abstraction qui donne naissance à des sensations, par un usage expressif du mouvement, de la couleur et du son.

La rencontre de ces différents facteurs se produit par exemple à la fin de **Predator**. Durant près de vingt-cinq minutes, peu de mots sont prononcés à l'écran, avantageusement remplacés par des bruits de course et de coups, des halètements, un long râle primitif, un étrange rire enregistré et une musique aux sonorités tribales. Les rares dialogues sont un commentaire redondant de ce qui se passe à l'écran (Dutch se parle à lui-même, dit « *Il ne m'a pas vu* » lorsqu'il échappe au monstre en se cachant dans la boue, « *Saigne, enfoiré* » lorsqu'il suit les traces de sang laissées par son adversaire, « *Mauvaise idée* » lorsqu'il s'aperçoit que l'extraterrestre est insensible à ses coups...). Quand à la réplique que lance Dutch lorsque son adversaire retire son masque et lui découvre son vrai visage (« *T'as vraiment pas une gueule de porte-bonheur.* »), elle est typique des traits d'humour dont sont

émailés les films avec Arnold Schwarzenegger, y compris face à une situation sérieuse. Lorsqu'à la fin de cette séquence Dutch tente d'entamer un dialogue avec la créature mourante (« *Bon dieu, qui es-tu ?* »), celle-ci lui répond par la même phrase, diffusant la voix enregistrée du héros. Cet effet miroir souligne à la fois l'opposition radicale de Dutch et de la créature (pas de dialogue possible), leur indistinction grandissante (ils « parlent » avec la même voix), et marque surtout l'incapacité de la parole discursive à rendre compte de tels instants. Désormais, les images parlent pour elles-mêmes.

McTiernan varie constamment les échelles de plan (du gros plan de visage au plan d'ensemble englobant toute la jungle) en fonction de la position des deux combattants. L'environnement physique devient le troisième personnage de la séquence : la jungle sombre et minérale est zébrée d'explosions, comme animée par leur lumière. La photographie plonge le vaste décor dans les ténèbres, transforme les corps en silhouettes et fait se confondre les matières (feuillage, pierre, bois, métal, chair, brume) : recouvert de boue, Dutch se glisse dans les racines d'un arbre et disparaît de la vue de l'extraterrestre. Il s'agit de rendre compte visuellement au spectateur d'une atmosphère physique oppressante (sur la bande-son, les percussions créent une semblable tension), irréductible à un discours verbal. Chaque image charrie son lot de sensation, quitte à abandonner la figuration : les plans subjectifs colorés du Prédateur ou ce plan bref de tentacules indéfinissables sortant d'une eau bouillonnante. Dans les ténèbres, les étincelles des explosions (à l'allure de feux d'artifices) et le sang vert fluorescent de la créature agissent sur le spectateur comme des stimuli lumineux.



Figure 835 - Predator

La quasi-disparition de la parole permet de mettre l'accent sur les perceptions des personnages : l'audition (Dutch lance une pierre dans le vide pour distraire la créature et, piégé par le Prédateur dans une tranchée, il entend les gouttes du sang de son ennemi qui tombent sur le sol) et surtout la vision (le corps de Dutch est recouvert de boue et se confond avec la nuit noire d'où ne ressort que le blanc de ses yeux, la vision subjective du Prédateur applique des filtres colorés à l'image et décompose les mouvements). A partir de ces sensations, les deux adversaires élaborent des stratégies silencieuses, mises en scène de façon

à être comprises intuitivement par le spectateur. Lorsque Dutch se cache dans les racines d'un arbre, un plan (que l'on identifie comme subjectif) sur le Prédateur filmé de dos suffit à nous faire comprendre que le monstre n'a pas vu le héros, puisque leurs regards ne raccordent pas. Lorsque le Prédateur surprend Dutch par derrière, le regard que porte sur lui la créature est une image bleutée indéchiffrable mais rendue compréhensible par le contexte. Lorsque le Prédateur évite un piège de Dutch et s'approche de celui-ci pour le tuer, les regards du soldat en direction d'un tronc au-dessus de leurs têtes et d'un déclencheur à ses pieds révèlent que l'extraterrestre vient en fait de tomber dans un second piège, situé à proximité du précédent.

Chaque action (attaque, fuite, échange de coups) est précédée d'une phase d'observation et s'organise de façon intuitive, par association d'images et de sensations : le Prédateur est invisible mais sa position est induite par Dutch en fonction de la direction dans laquelle partent ses rayons lasers, puis de la trajectoire tracée par le sang perdu par le monstre. Le Prédateur fait de même, tirant dans la direction des projectiles lancés par sa proie.

L'organisation de l'espace est également perçue intuitivement par le spectateur qui le recompose en fonction des interactions spectaculaires entre les personnages et de la juxtaposition des points de vue colorés du monstre. L'importance donnée aux raccords-regard et aux raccords-mouvement rappelle à quel point le cinéma d'action américain contemporain a le soin de la vraisemblance logique et physique de ses cascades improbables (le cinéma asiatique, par exemple, a toujours été moins tatillon sur ce point, peut-être en raison de sa vitesse d'exécution qui assure une unité subliminale aux mouvements même les plus discontinus). De cette précision dans le raccord découle une homogénéité apparente du mouvement, de l'espace et du temps, que le spectateur associe intuitivement au découpage classique (qui est par excellence une somme de conventions que le public considère, sans même avoir à y réfléchir, comme le moyen la plus fiable de faire transiter l'information cinématographique). La vision de la majorité des films d'action hollywoodiens transmet intuitivement cette impression d'unité et d'évidence (le public a été habitué ces dix dernières années à accepter même les formes les plus fragmentées). Une analyse plus poussée de ces œuvres a pourtant révélé leur discontinuité dramatique et la présence de nombreux éléments picturalement abstraits qui complexifient la compréhension dénotative des images (mais favorisent leur perception intuitive sous la forme de chocs esthétiques).

Le final de **Predator** parvient ainsi à nous faire croire, par le biais de notre immersion intuitive dans l'action, à la lutte à mort d'un humain régressant à un stade quasi-préhistorique avec un géant extraterrestre. L'enchaînement dynamique des plans nous amène à accepter une temporalité truquée où le combat semble durer toute une nuit alors que Dutch fabrique en peu

de temps des pièges primitifs, un arc et différents projectiles. Cette illusion est permise par la fragmentation de chacune de ces actions par le montage, les ellipses entre chaque plan favorisant une perception du temps flottante, pourtant inacceptable d'un point de vue logique. De même, l'espace de la séquence d'action se construit autour des trajectoires des deux combattants à travers la jungle et de la façon dont ils rejoignent, malgré une obscurité complète, des points de repère indéniables (le tronc couché d'où Dutch appelle le Prédateur, un point d'eau, la tranchée piégée). Ces trajectoires ne correspondent pas à une organisation discursive mais à une perception intuitive du spectateur, stimulé par le mouvement constant de l'action.



Figure 836 - Predator

La compréhension intellectuelle de la séquence, qui permet ensuite sa verbalisation et son organisation rationnelle, découle en réalité d'un ressenti intuitif. Ce qui apparaît à la vision de la longue séquence d'action qui clôt **Predator**, c'est la force suggestive du cinéma comme art intuitif : *« Ce qui est important, ce en quoi les énoncés non verbaux diffèrent profondément des productions strictement verbales, c'est que de telles séquences, malgré leur degré extrême d'irréalisme, continuent à faire sens pour nous. Nous ne les rejetons pas comme arbitraires ou absurdes, ce que nous aurions tendance à faire si elles n'étaient qu'élucubrations écrites ou parlées. Notre cerveau de mammifère, bien avant l'invention du langage, a appris à interpréter tout acteur visuel-kinesthésique comme un élément traceur de monde. »*⁶⁸¹

Quitte à nous éloigner un peu de la définition scientifique de l'intuition, nous qualifierons de cinématographiquement intuitif tout élément (visuel, sonore) qui produit une stimulation sensorielle et/ou intellectuelle du spectateur en vue de le plonger au cœur de la fiction. Ces stimuli agissent sur le spectateur à un niveau non réfléchi, l'« aiguillent » sur la piste d'un certain raisonnement ou le placent dans un certain état d'esprit (qui peut être, on l'a

⁶⁸¹ Thierry Smolderen, *op.cit.*, p.176. Cette réflexion est inspirée à Thierry Smolderen par les métamorphoses graphiques d'un personnage de dessin animé, annonciatrices des morphings numériques du cinéma contemporain. On peut également l'appliquer aux nombreuses altérations de l'espace, du temps et de la matière visibles dans les films spectaculaires contemporains, aussi bien celles, discrètes, de **Predator** que celles,

vu, des leurres conçus par le metteur en scène). Les images et les autres stimuli cinématographiques ne font pas l'objet d'une mise à distance discursive au moment de leur perception, ce qui permet au spectateur d'adhérer sans retenue aux improbables excès des fictions spectaculaires, de se laisser manipuler par le *deus ex machina* d'un film à suspense, et d'accepter des représentations conventionnelles telles que le typage des personnages (*type casting*, représentations manichéennes...) ou la codification de la mise en scène (utilisation des filtres colorés à des fins narratives et émotionnelles, application de la syntaxe spectaculaire à des sémantiques parfois inattendues...).

Ces remarques sur le statut des images, leur perception et leur mise en scène, dépassent largement le cadre du film d'action, mais les plus doués des réalisateurs d'action pratiquent une mise en scène intuitive au point, on l'a vu, de mettre en fiction les rapports conflictuels entre la raison et l'intuition.

La création d'une pensée par l'image est au cœur du cinéma de John McTiernan : **Nomads** et **Medicine Man** sont une mise en fiction des processus intellectuels de la recherche scientifique, **A la poursuite d'Octobre Rouge** et **Le Treizième guerrier** transforment des intellectuels en héros d'action, **Basic** exprime plastiquement des enjeux discursifs. Les déclarations du cinéaste révèlent qu'il inscrit sa mise en scène spectaculaire, fondée sur la subjectivité de la sensation, dans la continuité théorique d'une réflexion sur l'art intuitif : *« Une personne qui compte beaucoup pour moi, au niveau de sa pensée, est française. Il s'agit d'Antonin Artaud. Il a développé une théorie selon laquelle, pour faire ressentir une histoire à un public, il faut éviter les centres logiques du cerveau, et par là même s'adresser au « cerveau reptilien » des individus, celui qui ressent les choses. C'est en touchant émotionnellement les gens qu'on les fait penser. En essayant d'atteindre le cerveau, on se heurte aux filtres des opinions reçues, des interdits sociaux, des morales. Le contraire en somme de ce que soutient Brecht sur la distanciation du public. »*⁶⁸² Le retour au primitif

consubstantielles à leurs univers, de **Matrix** ou **Speed Racer**.

⁶⁸² Propos recueillis par Guilaine Chenu : « *Nomads Land* », **Starfix** n°37, juin 1986, p.18.

Dans un autre entretien, McTiernan établit une distinction entre deux tendances du cinéma : la tendance Brecht qui « porte un message » et « la tendance Artaud [...] qui vise à provoquer une émotion viscérale, au-delà de la réflexion. Moi, modestement, j'aimerais me situer dans la deuxième catégorie. » **Le Cinéphage** n°21, op.cit., p.40.

Dans le même ordre d'idée, David Bordwell cite dans son ouvrage sur le cinéma de Hong Kong les propos du réalisateur et producteur Tsui Hark (op.cit., p138) : « *Le cinéma s'adresse à une large audience. Heureusement, nous arriverons à nous unir avec le public... Le public va au cinéma pour ressentir, pas pour réfléchir.* » (Notre traduction de : « *Film is a mass medium. Hopefully we will become one with the audience... The masses go to feel, not to understand.* »). Cette définition par Tsui Hark de son cinéma entre en résonnance avec celle qu'Antonin Artaud donnait de ses pratiques théâtrales : « *Pénétré de cette idée que la foule pense d'abord avec ses sens, et qu'il est absurde, comme dans le théâtre psychologique ordinaire de s'adresser d'abord à son entendement, le Théâtre de la Cruauté se propose au spectacle de masses.* » (op.cit., p.132) On peut rapprocher

est le thème central du cinéma de McTiernan (le final de **Predator** en est la parfaite illustration), associé par le réalisateur à une mise en valeur du ressenti sur la raison.

La mise en scène de McTiernan est intuitive, repose sur des mouvements de caméra virtuoses et immersifs, s'adresse aux centres les plus anciens des perceptions et de la pensée humaine, et passe outre les limitations introduites par l'usage de la raison (barrières culturelles ou sociales, exigences de vraisemblance et autres valeurs de l'ordre de l'acquis). En s'adressant directement à l'émotion et aux sens du spectateur, McTiernan contourne ses acquis discursifs. C'est ainsi qu'il contourne le problème de la diversité des langues humaines en portant son attention à des attitudes physiques « parlantes ». Cette approche est effectivement proche de celle d'Artaud selon qui « *les mots ne veulent pas tout dire et, [...] à cause de leur caractère déterminé, fixé une fois pour toutes, ils arrêtent et paralysent la pensée au lieu d'en permettre, et d'en favoriser le développement.* »⁶⁸³ Pour Artaud, « *la scène [théâtrale] est un lieu physique et concret qui demande qu'on le remplisse, et qu'on lui fasse parler son langage concret* »⁶⁸⁴, les « *gestes concrets [devant] être d'une efficacité assez forte pour faire oublier jusqu'à la nécessité du langage parlé.* »⁶⁸⁵

Les remarques de McTiernan renvoient, outre les écrits d'Antonin Artaud, à la distinction entre les deux hémisphères du cerveau, dotés chacun d'une fonction différente et complémentaire. L'hémisphère droit du cerveau gère essentiellement les fonctions imaginatives, non rationnelles et intuitives. Il serait le plus apte au fonctionnement empirique. Les fonctions analytiques et abstraites sont prises en charge par l'hémisphère gauche qui est également le siège du langage. A la distinction entre les deux hémisphères du cerveau se superpose celle entre ses parties limbiques et corticales, chacune « à cheval » sur les deux hémisphères). La partie corticale est la plus récente et la plus développée du cerveau humain (plus de quatre-vingt pour cent de son volume) et est le siège de l'intellect et de la pensée. La partie limbique est pour sa part le siège des instincts et des émotions, ainsi que des savoirs non-verbaux. C'est la partie archaïque du cerveau, que l'homme partage avec les autres mammifères⁶⁸⁶. La portion du cerveau que McTiernan appelle le « cerveau reptilien » est une

ces deux citations des propos déjà évoqués de George Lucas comparant ses films à des manèges : sa mise en scène n'élude ni ne refuse la réflexion, bien au contraire, mais la transmet de façon intuitive, par le biais des images spectaculaires.

⁶⁸³ Antonin Artaud, *op.cit.*, p.171.

⁶⁸⁴ *Idem*, p.55.

⁶⁸⁵ *Id.*, p.168. On peut rapprocher l'idéal sensoriel et immersif du cinéma d'action contemporain de certaines propositions d'Artaud alors que celui-ci a souvent fait part de ses réticences envers le Septième Art, après s'être dans un premier temps enthousiasmé pour sa nouveauté : « *au point de vue de l'action on ne peut comparer une image de cinéma qui, si poétique soit-elle, est limitée par la pellicule, à une image de théâtre qui obéit à toutes les exigences de la vie.* » (*Id.*, p.53).

⁶⁸⁶ « *Le côté gauche tient sous sa dépendance le langage, l'analyse, la mémoire verbale, les aspects numériques*

zone de petite taille située au niveau du tronc cérébral qui assure la pérennité des instincts de base de tout animal (survie individuelle et sauvegarde de l'espèce)⁶⁸⁷. Le cerveau primitif suit un fonctionnement figé : les réponses aux stimuli sont identiques pour tous les individus et toute évolution est impossible, les fonctions liées à la mémoire et à l'apprentissage n'y étant pas prises en charge. Plus que la stricte délimitation d'un cerveau reptilien, c'est plutôt la zone droite du cerveau du spectateur qui est sollicitée par la mise en scène intuitive. Les héros de films d'action nous semblent faire le plus souvent appel à la zone droite de leur cerveau, alors que leurs ennemis se caractérisent par un usage intensif de leur hémisphère gauche, siège des fonctions logiques d'analyse et de planification.

Sans que tous les réalisateurs de films d'action aient réfléchi autant que John McTiernan aux diverses fonctions du cerveau humain et aux possibilités artistiques de le stimuler afin de produire de la pensée, il apparaît que l'esthétique spectaculaire aboutit à l'élaboration d'une mise en scène intuitive. Les spectateurs sont amenés à faire corps avec le monde de la fiction, leurs perceptions se confondant avec celles du héros : lorsque le spectateur de **Pitch Black** recompose l'action à partir des surfaces colorées qui apparaissent à l'écran, ses perceptions et sa pensée se confondent en partie avec celles de Riddick qui se déplace dans les ténèbres. La mise en scène sur le mode de l'action, perçue de façon intuitive par le spectateur, réalise son immersion sensorielle dans le film, à l'opposé d'un rapport distancié aux images selon une analyse discursive. La mise en scène, dans le cinéma d'action contemporain, tend vers un idéal dynamique où l'enchaînement chorégraphique des images agit sur le spectateur. La mise en scène est physique parcequ'elle s'attache aux corps des

du calcul, la dissection logique des problèmes. Le côté droit perçoit et comprend les émotions, les relations visuelles, spatiales, il traite les informations de façon globale, synthétique, et a une connaissance plus intuitive qu'analytique. » Lucien Israël, *op.cit.*, p.62.

« L'agressivité et la peur sont très probablement [...] en rapport avec le système limbique, le cerveau ancien, et correspondent à des réponses de survie primitive, même si elles sont modifiées par l'ensemble du contexte culturel. » *Idem*, p.88

⁶⁸⁷ La théorie dite du « cerveau triunique », à laquelle se réfère John McTiernan, a été élaborée dans les années soixante-dix et est avant tout considérée comme une métaphore, une base de travail et n'a jamais été prouvée (voir Paul D. MacLean, **Les trois cerveaux de l'homme**, Paris, Robert Laffont, 1990).

La stricte répartition des fonctions cérébrales dans des aires précises du cerveau est désormais largement rejetée par les scientifiques au profit d'une valorisation du travail en commun des différents hémisphères. Lucien Israël explique ainsi que « *quelle que soit l'importance de l'activité du cerveau droit, c'est l'apparition du langage, fonction essentiellement du cortex gauche, qui a permis que des êtres élaborent des valeurs dont ils discutent, bâtissent un savoir théorique, aient conscience d'appartenir à une histoire d'espèce, tandis que l'intégration des deux hémisphères débouche sur l'art, la science, la culture.* » (*Op.cit.*, p.71) Il rappelle également que « *c'est le cerveau droit [...] qui joue le plus grand rôle dans les échanges non verbaux, tant pour ce qui est de leur émission que de leur réception et de leur interprétation. Il convient toutefois de faire les quelques réserves suivantes : premièrement, les deux cortex étant liés et reliés, le cerveau gauche n'est pas totalement exclu de ces échanges, et il l'est encore moins lorsque la communication non verbale est intentionnelle et représente un code*

héros mais aussi parcequ'elle prend en compte la position du spectateur, stimule et dirige son regard. Elle abolit enfin de façon symbolique le quatrième mur qui délimite le cadre de la fiction.

3. La place du spectateur

Face aux images mobiles, le spectateur de cinéma – *a fortiori* celui des fictions populaires et spectaculaires dont la suspension d'incrédulité est plus grande encore – se présente dans un état de détente, de disponibilité physique et mentale qui nous apparaît proche de celui propice à l'intuition. Claire Petitmengin décrit l'état intuitif comme une phase de calme nécessitant une démarche consciente de « *lâcher prise* », de déconnexion avec le réel, avant de s'ouvrir à cette autre forme de perception⁶⁸⁸. Le spectacle cinématographique peut également être rapproché du résultat même de l'intuition, l'un des cobayes interviewés par Claire Petitmengin décrivant ainsi ses perceptions : « *Je suis dans le film* »⁶⁸⁹. La perception intuitive, spontanée et pré-réfléchie, imagée et sensorielle plutôt que verbale et conceptualisée, s'apparente à une plongée dans une autre réalité, repose sur l'immersion progressive du sujet qui se laisse envahir par des perceptions qui paraissent extérieures à lui (il ne s'attend pas à les trouver là) mais lui sont en réalité profondément intimes. Cette stimulation sensorielle irréductible à la parole, extérieure à soi mais aux résonnances personnelles, serait donc proche de l'expérience du spectateur de cinéma qui, dans un état de latence (assis immobile sur un fauteuil confortable, plongé dans le noir, bombardé de lumière et de son), expérimente des sensations par procuration, en particulier celle du mouvement. L'intuition abaisse les barrières de la pensée discursive et rend possible le processus improbable (parce qu'illogique) de l'identification du spectateur à la fiction et à l'image de cinéma dont Christian Metz a d'ailleurs démontré la dimension régressive en la faisant découler du stade du miroir de la petite enfance⁶⁹⁰.

Dans le langage populaire, le cinéma est quasiment devenu, au travers d'expressions comme « *être dans le film* », un synonyme d'immersion, de plongée dans une réalité physique. L'inverse est également vrai : comme le note Jean-Marie Schaeffer, « *la façon dont nous décrivons l'échec d'une fiction* – « *Impossible d'entrer dans ce film* », « *C'est un récit qui ne prend jamais* », « *Ce personnage n'existe pas* », ou encore « *Le portrait est sans la*

⁶⁸⁸ Claire Petitmengin, *op.cit.*, p.149-150. L'auteur dresse la liste des différentes étapes traversées par la majorité des sujets intuitifs, du début à la fin de leur expérience. Une large part de son ouvrage est ensuite consacrée à l'approfondissement point par point de ces étapes. Le « *geste [mental] de lâcher prise* » est premier et permet ensuite l'entrée dans l'état intuitif à proprement parler.

⁶⁸⁹ *Idem*, p.167

Une autre personne interviewée raconte : « *J'ai une image qui se clarifie et qui reste très nette. C'est comme si je te voyais dans la pièce, c'est un film, en couleurs, plein de détails...* » (p.195-196)

⁶⁹⁰ Christian Metz, **Le Signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma**, 1977. Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2002. Chapitre 3 : « *Identification, miroir* », p.62.

*moindre vie » – est tout aussi révélatrice de ce rôle central rempli par l’immersion. »*⁶⁹¹

L’immersion, la communion de l’œuvre et de son récepteur est une disposition propre aux arts dramatiques (que Platon commentait déjà, en mal, dans **La République**, lorsqu’il craignait que les comportements négatifs imités sur scène n’aient une influence sur les spectateurs) et a été posée comme finalité pour plusieurs auteurs.

Antonin Artaud prônait ainsi que dans le « théâtre de la cruauté » le spectateur soit entouré par le spectacle plutôt qu’extérieur à la représentation. Il proposait de le « charmer » tel un serpent⁶⁹² afin de réaliser son implication physique, de le placer dans un état de transe participative en faisant naître chez lui des sensations (qui sont pour cet auteur, on l’a vu, plus importantes que les mots). Artaud met en avant la dimension physique (plutôt qu’intellectuelle) du spectacle : *« Tout spectacle contiendra un élément physique et objectif, sensible à tous. Cris, plaintes, apparitions, surprises, coups de théâtre de toutes sortes, beauté magique des costumes pris à certains modèles rituels, resplendissement de la lumière, beauté incantatoire des voix, charme de l’harmonie, notes rares de la musique, couleurs des objets, rythme physique des mouvements dont le crescendo et le decrescendo épouseront la pulsation de mouvements familiers à tous, apparitions concrètes d’objets neufs et surprenants, masques, mannequins de plusieurs mètres, changements brusques de la lumière, action physique de la lumière qui éveille le chaud et le froid, etc. »*⁶⁹³ Les moyens de l’immersion sont à la fois narratifs (« coups de théâtre »), visuels (« beauté magique des costumes »), sonores (« cris, plaintes ») et surtout tactiles (« action physique de la lumière »). Mais le théâtre a cet avantage sur le cinéma que le quatrième mur, cette « rampe » qui sépare le public du spectacle est une convention plus qu’une réalité physique et peut donc être

⁶⁹¹ Jean-Marie Schaeffer, **Pourquoi la fiction ?**, op.cit., p.179.

⁶⁹² C’est ce qui ressort des prescriptions d’Artaud pour l’utilisation de la musique dans le « théâtre de la cruauté » : *« Si la musique agit sur les serpents ce n’est pas par les notions spirituelles qu’elle leur apporte mais parce que les serpents sont longs, qu’ils s’enroulent longuement sur la terre, que leur corps touche à la terre par sa presque totalité ; et les vibrations musicales qui se communiquent à la terre l’atteignent comme un massage très subtil et très long ; eh bien, je propose d’en agir avec les spectateurs comme avec les serpents qu’on charme et de les faire revenir par l’organisme jusqu’aux plus subtiles notions. »*

D’abord par des moyens grossiers et qui à la longue se subtilisent. Ces moyens grossiers immédiats retiennent au début son attention.

C’est pourquoi dans le « théâtre de la cruauté » le spectateur est au milieu tandis que le spectacle l’entoure. Dans ce spectacle la sonorisation est constante : les sons, les bruits, les cris sont cherchés d’abord pour leur qualité vibratoire, ensuite pour ce qu’il représentent ». (Le Théâtre et son double, op.cit., p.126). Cette utilisation de la musique et du son comme scansion rythmique outrancière et non-narrative peut évidemment être rapprochée des pratiques équivalentes dans le cinéma d’action contemporain lorsqu’il fait un usage hyperréaliste du son, creusant l’espace par la juxtaposition de sons au rendu si précis qu’ils en deviennent abstraits et dont l’accumulation, associée à une musique largement percussive, produit un résultat à la fois assourdissant et dynamique.

⁶⁹³ *Idem*, p.144.

facilement abattue : les comédiens de théâtre existent dans la même dimension que leur public (même si la scène est un espace symboliquement coupé du reste du monde), ce qui n'est jamais le cas des personnages de cinéma. Cela rend sans doute l'immersion cinématographique plus compliquée encore à réaliser.

Jean-Marie Schaeffer, dans sa défense des fictions (qu'elles soient picturales, narratives, numériques ou cinématographiques), pose de même l'immersion comme finalité des actes de feintise : « *La fonction de la feintise ludique est de créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel.* »⁶⁹⁴ Le spectateur de la fiction est conscient de l'artifice mais il l'accepte comme moyen de pénétrer dans un autre monde, de réaliser un voyage immobile.

L'immersion physique du spectateur, aussi poussée soit-elle⁶⁹⁵, reste au cinéma une illusion consciente et produite par des choix de mise en scène codifiés (qui correspondent aux évolutions des formes spectaculaires dont nous avons déjà donné des exemples⁶⁹⁶). Alors que les spectacles vivants étreignent le spectateur par leur proximité physique, alors que l'expérience intuitive prend sa source au plus profond de l'homme, le spectacle cinématographique est extérieur à nous et en contradiction avec la réalité physique de nos perceptions : quelles que soient les évolutions technologiques qui y sont associées, l'image de cinéma est plane (la projection stéréoscopique, qui repose sur une illusion d'optique, ne remet pas en cause la nature de l'image comme surface) et, surtout, elle est non-interactive⁶⁹⁷. Le spectateur est stimulé par le dispositif audio-visuel du cinéma qui tend à son enveloppement sensoriel mais ne peut pas lui rendre la pareille, il reste passif face au spectacle qui lui est proposé : on peut imaginer une pièce de théâtre qui se déroule dans la salle plutôt que sur la scène, qui prend à partie les spectateurs et reste ouverte à l'improvisation en fonction des réactions de celui-ci ; cela est inenvisageable au cinéma. La mise en scène spectaculaire parvient pourtant à créer et maintenir l'illusion que le spectateur est emporté au-delà de son

⁶⁹⁴ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.156.

⁶⁹⁵ Jean-Marie Schaeffer note que, « *de tous les dispositifs de représentation mimétiques connus à ce jour, le cinéma est sans doute celui qui arrive le plus facilement à produire des effets de ce type [effet de leurres mais sans intention de feintise sérieuse]. La possibilité en est ancrée dans le dispositif cinématographique en tant que tel, c'est-à-dire dans son statut de représentation analogique quasi perceptive.* » *Idem*, p.157.

⁶⁹⁶ Voir Première partie, B/ 1).

⁶⁹⁷ Contrairement au jeu vidéo. Le cinéma lui emprunte des idées visuelles, comme à tous les autres arts graphiques mais la question de l'interactivité rend impossible de confondre un film (même sous la forme d'un film d'animation généré par ordinateur) et un jeu vidéo. Le jeu vidéo repose par ailleurs, plus encore que la fiction cinématographique, sur des processus intuitifs, tant dans sa narration (résolution d'énigmes) que dans son « *gameplay* » (ses procédures de jeu, par exemple la rapidité des jeux de tirs, équivalente au comportement du héros d'action).

expérience quotidienne, projeté au cœur d'une action périlleuse dont il ressent la violence et le dynamisme, à laquelle il a pour ainsi dire l'impression de participer. Le film d'action est une attraction qui exige l'adhésion de son public, et ce dès ses premiers instants. La première réplique de **Tango & Cash** est prononcée par Sylvester Stallone alors que l'écran est encore noir, avant même que la fiction ne soit commencée : « *O.K. Let's do it* ». En dehors de tout contexte, la phrase semble s'adresser directement au spectateur pour le préparer à plonger dans la fiction : ce « *on y va* » est l'équivalent du « *attachez vos ceintures* » du parc d'attraction. **Strange Days** débute par le gros plan d'un œil et ces deux phrases « *Are you ready ? -Yes, boot-it.* » (« *Prêts ? -Vas-y, branche.* ») qui paraissent elles aussi prendre à partie le spectateur avant de l'embarquer dans un spectaculaire plan-séquence subjectif. La prise en compte du spectateur est une constante du style spectaculaire, et ce dès le cinéma classique, comme a pu l'observer Pierre Berthomieu : « *Le style classique repose sur la sidération, l'empathie et l'immersion physique. Parfois au prix de dissonances agressives entrées dans la norme : l'implication physique du spectateur a toujours fait partie du classicisme, et les formes de contact les plus directes, la logique des attractions, survivent dans cette règle d'immersion. Le contenu du cadre s'arrache de sa frontière : personnages ou objets tombant vers la caméra, voiture ou chevaux sautant « par-dessus » le public, la caméra adopte un point de vue truqué pour accentuer l'impact physique d'une action ; elle prend la place subjective d'un conducteur ou d'un pilote...* »⁶⁹⁸ Edgar Morin note de même que, « *complétant les artifices intensificateurs de la kinesthésie, du ralentissement et du gros plan, les techniques de la mise en scène tendent également à exalter et préfabriquer la participation du spectateur. La photographie exagère les ombres ou les isole pour engendrer l'angoisse. [...] De même, les angles de prise de vue, les cadrages, soumettent les formes au mépris ou à l'estime, à l'exaltation ou au dédain, à la passion ou au dégoût.* »⁶⁹⁹

Le cinéma d'action sollicite l'intuition intellectuelle du spectateur et il stimule également son corps, renversant la passivité physique propre à la réception du film. Pour ce faire, la mise en scène spectaculaire va se constituer en autant de prothèses pour le corps atrophié du spectateur, lui proposant de s'identifier moins à un personnage ou un acteur qu'à un mouvement. L'acteur ou le personnage ne sont que le vecteur du mouvement, ils incarnent les trajectoires auxquelles adhère le spectateur.

⁶⁹⁸ Pierre Berthomieu, **Hollywood classique. Le temps des géants**, *op.cit.*, p.527.

⁶⁹⁹ Edgar Morin, **Le cinéma ou l'homme imaginaire, essai d'anthropologie**, *op.cit.*, p.105. Pour l'auteur, « *il nous faut concevoir la participation affective* comme stade génétique et comme fondement structurel du cinéma. » (p.112).

Le spectacle est conçu en fonction de son récepteur. La mise en scène de la séquence d'action laisse un espace dans lequel le spectateur peut se glisser de façon imaginaire, afin de lui donner l'impression qu'il est lui aussi sur l'écran, en train de suivre l'action qui y a lieu. Cette immersion est bien sûr artificielle mais le dynamisme du mode de l'action a la capacité de donner à cette convention valeur d'évidence, de retenir l'attention du spectateur au point qu'il n'ait pas à se poser la question de la validité de cette expérience. La position du spectateur de films d'action n'est pas seulement celle d'un œil abstrait et omnipotent (celui qui survole les villes américaines ou qui, à partir des années deux mille, suit la trajectoire des balles) : esprit, le spectateur est aussi un corps stimulé et entraîné par une mise en scène que nous qualifierons de « physique ».

La mise en scène du spectaculaire contemporain est d'abord physique parce qu'elle témoigne d'une implication physique au moment de la prise de vue elle-même, d'un exploit de réalisation dont l'audace devient sensible à l'écran : si la poursuite à pied de **Point Break**, le braquage en caméra subjectif de **Strange Days** ou le bal des passagers de troisième classe dans **Titanic**, transmettent de telles sensations de mouvement et de vitesse, c'est parce qu'un même homme, le steadicameur James Muro, s'est lancé à la suite des acteurs, a pris part à l'action avec une énergie communicative, harnaché de sa caméra. La caméra participe à l'action, voire la crée car elle-même est en mouvement. Ces déplacements rendent sensibles l'implication de l'opérateur auquel le spectateur s'identifie pour parcourir avec lui l'espace, à la place de la caméra. Avec **Une journée en enfer** ou les **Jason Bourne**, les trajectoires régulières du *Steadicam* font place aux déplacements hésitants d'une caméra portée, tremblotements accentués par le passage du grand angulaire (constant chez Cameron ou Verhoeven) à des longues focales : les marques de la présence physique de l'opérateur et de son matériel de prise de vue sont plus présentes et renforcent l'impression de réalité du spectateur.

Le « corps » de la caméra prend part à l'action, y compris dans des films comme **Matrix** ou **Speed Racer** dont les mondes de synthèse sont pourtant libérés des contraintes de la réalité physique, à l'opposé de la solidité des univers de John McTiernan ou James Cameron. Dans les années deux mille, le film d'action passe d'un monde solide à des environnements souples, parfois immatériels : la mise en scène est alors moins physique que métaphysique puisque la caméra se joue des limites de son environnement, effectue des déplacements impossibles dans des espaces en constante reconfiguration. Même dans ces environnements immatériels, la confrontation avec les limites du monde (passer à travers un

mur, atteindre des vitesses inédites) produit toujours un effet physique sur le spectateur, tout comme l'enchaînement dynamique des images sur le mode de l'action. Lorsque nous parlons de mise en scène physique, c'est donc avant tout l'effet produit sur le spectateur qui importe plutôt que les conditions de prise de vue : du point de vue de l'immersion fictionnelle, les séquences en image de synthèse d'**Avatar** sont aussi « vraies » que celles tournées en prise de vue réelles, réunies et authentifiées par la mise en scène physique de James Cameron. L'un des enjeux d'**Avatar** a justement été pour Cameron de conjuguer ses méthodes de tournage physiques (caméra portée, panoramiques rapides, emploi du grand angle pour être au plus près de l'action) avec un environnement intégralement conçu en images de synthèse : les évolutions qu'il a apportées à la technique de la *Performance Capture* lui ont ainsi permis de cadrer lui-même son film, au contact des acteurs, dans un plateau sur fond vert voué à être remplacé par la suite par la jungle en images de synthèse de Pandora (les acteurs étant ensuite maquillés virtuellement en Na'vis)⁷⁰⁰.

Attentive aux sensations, la mise en scène spectaculaire retranscrit la vitesse de la course, la violence du coup et l'euphorie du saut dans le vide. Mises en mots, ces situations sont des abstractions que le lecteur doit actualiser en faisant appel à sa mémoire affective, son souvenir d'états proches à défaut d'être identiques (l'excès est des privilèges de la fiction). A l'écran, elles regagnent leur réalité physique et leur impact sensoriel est accentué à dessein par une mise en scène qui multiplie les mouvements de caméra, les coupes rapides et des effets sonores. Il s'agit de manipuler, de heurter, la matière même du film (sons, images, lumière, mouvement), de la rendre perceptible au spectateur pour créer chez lui des états physiques

⁷⁰⁰ James Cameron a utilisé le cinéma virtuel dans **Avatar** à l'opposé de Robert Zemeckis, autre grand praticien de ces techniques. Zemeckis conçoit ainsi sa mise en scène en post-production, créant des mouvements de caméra dans un environnement virtuel déjà créé et peuplé par la performance de ses acteurs, préalablement enregistrée en studio. A l'inverse, Cameron était présent avec sa caméra (ou plutôt son équivalent virtuel) sur le plateau de Performance Capture, tournant « en direct » les séquences afin d'obtenir un style visuel très proche de celui de ses précédents films *live*.

Un ensemble de textes précis sur les avancées techniques et esthétiques du film de James Cameron peut être consulté sur le site **Excessif -DVDrama** (mise en ligne 2009-2010) :

Julien Dupuy : « *Avatar Opus 1 : La démarche de James Cameron* », <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-1-la-demarche-de-james-cameron-page-1-4994571-760.html>

Rafik Djoumi : « *Avatar Opus 2 : L'ancienneté du projet* », <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-2-l-anciennete-du-projet-page-1-4993418-760.html>

Julien Dupuy : « *Avatar Opus 3 : Cinéma virtuel, mode d'emploi* », <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-3-cinema-virtuel-mode-d-emploi-page-1-4972663-760.html>

Rafik Djoumi : « *Avatar Opus 5 : Hollywood, Nouvelle-Zélande* », <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-5-hollywood-nouvelle-zelande-page-1-4996636-760.html>

Julien Dupuy : « *Avatar Opus 6 : Une nouvelle dimension* », <http://cine-serie-tv.portail.free.fr/reportages/29-10-2009/avatar-opus-6-part1-une-nouvelle-dimension/>

Julien Dupuy : « *Avatar Opus 6 (bis) : La machine* », <http://cine-serie-tv.portail.free.fr/reportages/30-10-2009/avatar-opus-6-part2-la-machine/>

Julien Dupuy : « *Les (vraies) révolutions d'Avatar* », <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/dossiers/les->

favorisant son immersion dans le film. La narration est stylisée : on a pu dire que le récit des films d'action n'était que prétexte à l'enchaînement des morceaux de bravoure ; nous préférons avancer que la fiction est abstraite pour servir de vecteur à des sensations physiques communiquées par la mise en scène spectaculaire du mouvement.



Figure 837 - Avatar

L'immersion du spectateur dans la fiction par le biais de la mise en scène spectaculaire se fait en trois phases qui s'enchaînent au point de se confondre : stimulation, immersion et implication. La mise en scène stimule le corps et l'esprit du spectateur par le biais de procédures esthétiques que nous allons développer. De ces stimulations tous azimuts découle l'immersion du spectateur dans une fiction organisée (la stimulation est un phénomène ponctuel, alors que l'immersion est une expérience globale qui présuppose la création d'un univers cohérent, tant au niveau spatial que logique). L'immersion entraîne l'implication émotionnelle du spectateur, son empathie vis-à-vis des images projetées (la stimulation est un processus abstrait, dénué de sujet, alors que l'implication se fait en fonction d'une histoire et de personnages, par le biais de l'identification). Ces trois étapes sont particulièrement visibles dans **Avatar** où la plongée de Jack Sully dans son corps de Na'Vi se fait d'abord par le biais de stimuli sensoriels (le tunnel lumineux qui fait le lien entre les deux corps, ses mouvements désordonnés lorsqu'il se réveille dans le laboratoire, le lien à la fois organique et mystique qu'il établit avec l'esprit d'Eywa) avant de devenir une immersion dans le monde de Pandora (Sully explore la planète, découvre un écosystème cohérent et la culture qui en découle). Cette découverte aboutit à l'empathie du personnage pour ce monde extraterrestre et sa population. En occupant un corps non-humain, Sully apprend à voir le monde par les yeux d'un Autre et à reconsidérer la place de l'humain dans l'univers. Le parcours est semblable pour le spectateur qui contemple le film en projection stéréoscopique : d'abord la stimulation, l'expérience subjective des formes et des couleurs, puis l'immersion, la rencontre de son point de vue avec celui de Sully par la récurrence des plans subjectifs, la sensation de coexistence avec les Na'vis (la projection 3D gomme les différences d'échelle entre nos perceptions humaines et

ces corps de près de trois mètres), enfin, l'empathie, la prise de conscience intime de la relativité du point de vue humain, de la nécessité de respecter l'Autre et sa culture. L'impératif moral présenté dans **Avatar** n'est pas discursif : il est rendu palpable par l'immersion physique de la mise en scène spectaculaire, la plongée littérale dans un autre corps et notre ouverture à ses perceptions.

Outre l'empathie, la finalité de la stimulation sensorielle et de l'immersion peut aussi être, on l'a vu, la création d'une forme de pensée. Dans l'exemple déjà évoqué de la discothèque vampire de **Blade II**, le développement du raisonnement chez le spectateur est lié à sa stimulation physique par la forme même du film (le choc des corps lors des combats, et celui des plans dans le montage alterné), une stimulation génératrice d'émotions (la progression du suspense) puis d'idées intuitives. De la même manière, le montage dans les **Rocky** est à la fois une succession de stimuli physiques (l'efficacité viscérale des affrontements où la multiplication des plans rapides rend compte de la souffrance et de l'implication émotionnelle du héros) et une structure intellectuelle à la façon d'Eisenstein.

De même que tous les films d'action n'entraînent pas leur spectateur sur le terrain de la pensée, le phénomène d'implication reste une finalité lointaine pour certains films qui ne dépassent pas le stade de l'immersion, voire peinent parfois à s'élever au-delà de celui de la stimulation audio-visuelle inconséquente. Pour des réalisateurs comme Michael Bay ou Mark Neveldine et Brian Taylor (les réalisateurs d'**Hypertension** ou d'**Ultimate Game** [2009]) la stimulation sensorielle du spectateur par la multiplication des flashes visuels et l'hystérisation des péripéties apparaît comme une fin en soit.

L'immersion du spectateur dans l'action et son implication dans la fiction restent la finalité du mode de l'action en tant que forme à la fois physique et conceptuelle. La mise en scène du cinéma d'action contemporain réalise l'interface entre le concret et l'abstrait, entre d'une part l'importance du corps spectaculaire, incarné, puissant et mobile, et d'autre part les procédures conceptuelles de mise en scène qui stylisent la réalité, la fragmentent et réorganisent ces fragments pour qu'ils s'enchaînent sur le mode de l'action, principe dont le dynamisme viscéral fait aussi naître, on l'a vu, de la pensée.

Les procédés de stimulation physique du spectateur ne sont pas propres, on s'en doute, au cinéma d'action hollywoodien contemporain : ils découlent d'effets présents dans le cinéma muet⁷⁰¹ puis dans la période classique et que le spectaculaire contemporain reprend et

⁷⁰¹ Dans **La lucarne de l'infini** (*op.cit.*), Noël Burch constate ainsi que « le cinéma de la deuxième décennie commence à centrer le spectateur en faisant de celui-ci le point de référence autour duquel se constitue l'unicité

accentuée. Quelle que soit la période de production, il s'agit toujours pour la mise en scène spectaculaire de favoriser l'immersion du spectateur dans la fiction en palliant à l'immobilité que lui impose le rituel de la projection cinématographique. Pour accentuer cette implication, les réalisateurs de films d'action contemporains ont concentré leurs efforts sur trois domaines : l'environnement sonore du film, son montage (en particulier la vitesse de l'enchaînement des plans) et les déplacements de la caméra.

Nous avons vu comment l'amélioration des systèmes de reproduction du son donnait lieu dans le cinéma contemporain à des créations sonores hyperréalistes, le *design* sonore allant jusqu'à donner, par exemple dans **Star Wars**, un caractère tangible à des représentations hautement irréalistes. Le développement des systèmes sonores multipistes à la fin des années soixante-dix permet enfin de « *délivrer des sons couvrant toute l'échelle dynamique et d'imiter de façon illusionniste la présence de sources englobantes. On aboutira à l'effet de bain procuré par les films-concerts et qui donne au spectateur la sensation de flotter au centre d'un magma dont les sons, surtout les sons graves à grande dynamique, touchent directement, comme l'eau du bain – et même de façon bien plus intrusive qu'elle – son corps entier.* »⁷⁰² Outre la précision mimétique de son rendu, l'usage du son est qualifié d'« englobant » et d'« intrusif », deux qualificatifs qui établissent une relation entre lui et le corps du spectateur.

Englobant, le son est spatialisé, émis par une batterie d'enceintes situées au niveau de l'écran, sur les murs latéraux et jusqu'au fond de la salle. La spatialisation du son « creuse » la profondeur des images en plaçant le spectateur au centre de la scène sonore, comme le fait une image projetée en trois dimensions⁷⁰³. La vague actuelle de cinéma stéréoscopique apparaît finalement comme la remise à niveau de l'image qui se voit dotée des caractéristiques de profondeur et d'enveloppement acquises par le son depuis trente ans déjà. Intrusif, le son « touche » le corps et le stimule en particulier par l'envoi de basses fréquences qui accentuent l'impact spectaculaire des images, en reproduisant par exemple l'onde de choc d'une explosion. Au milieu des années soixante-dix, le procédé « Sensurround » développé

et la continuité d'un spectacle appelé à être de plus en plus fragmenté. » (p.227) L'immersion du spectateur est permise par le fait que la reconstruction de l'espace par le montage se fait non pas en fonction de la réalité du pro-filmique mais de façon illusionniste, en tenant compte des perceptions (fausses) du spectateur et du point de vue qu'il porte sur l'action depuis son siège. La prise en compte de la place du spectateur, son « *incorporation-centrement* » (p.229) dans la mise en image est donc bien une des bases de la représentation cinématographique.

⁷⁰² Laurent Jullier, **L'Écran post-moderne**, *op.cit.*, p.60

⁷⁰³ Pourtant, lors de la vague de films stéréoscopique des années cinquante, la majorité de ces films étaient dotés, pour des raisons d'économie, d'un son monophonique en contradiction avec le caractère voulu immersif des images.

par le studio Universal promettait de faire trembler les sièges des salles projetant les films catastrophe **Tremblement de terre** (Mark Robson, 1974) et **Le Toboggan de la mort**, ainsi que le film de guerre **La Bataille de Midway** (Jack Smight, 1976). Les fauteuils restaient bien évidemment fixes et c'est l'afflux de basses fréquences durant les séquences spectaculaires qui faisait vibrer l'air autour des spectateurs. Procédé éphémère, le Sensurround est alors présenté comme une attraction spectaculaire, dans la continuité des vibrations envoyées par William Castle dans les sièges des salles projetant son **Désosseur de cadavres** (1959). Dans le cinéma spectaculaire contemporain, un tel usage des basses est devenu courant et participe de la relation multi-sensorielle entretenue désormais avec le film : les perceptions du spectateur ne sont plus seulement visuelles (les images projetées) et sonores (la musique et les bruitages) mais aussi physiques (la vibration des ondes sonores). Les basses fréquences se retrouvent également dans les rythmiques atonales des bandes originales d'un Hans Zimmer, le martèlement des basses servant d'appui à des mélodies répétitives, convenues mais entraînantes. De façon plus évidente encore, le tempo du thème composé par Brad Fiedel pour **Terminator** reproduit avec deux notes le rythme des battements du cœur humain, une rythmique qui s'accélère lorsque le danger devient plus présent⁷⁰⁴. Le corps du spectateur vibre alors explicitement à l'unisson du film.

On constate également, à partir de la fin des années quatre-vingt-dix et en particulier d'**Il Faut sauver le soldat Ryan**, l'importance donnée aux utilisations subjectives du son : les perceptions du personnage sont confondues avec celles du spectateur qui est par exemple assourdi (cette sensation est reproduite par l'emploi de sons aigus et d'une réverbération) lorsqu'une bombe explose à proximité du personnage sur l'écran (ce qui correspond, dans le système de François Jost, à une « *auricularisation interne primaire* »⁷⁰⁵).



Figure 838 - Il Faut sauver le soldat Ryan

⁷⁰⁴ Cédric Délelée, « *Sounds of War* », Fausto Fasulo (dir.), **Mad Movies** hors-série : « *Les mondes de James Cameron* », décembre 2009, p.114.

⁷⁰⁵ On parle d'« *auricularisation interne primaire*, lorsque certaines déformations écartent la bande sonore des codes du réalisme et renvoient d'emblée à la subjectivité d'une oreille. » François Jost, **L'œil-Caméra. Entre film et roman**, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1989, p.57.

Le cinéma spectaculaire contemporain est le lieu d'une multiplication des images et de l'accélération de leur enchaînement, dus à la fois à une subjectivisation de la forme (la succession désordonnée des images rend compte de la désorientation du personnage), à l'expression visuelle des enjeux technologiques actuels (la surveillance généralisée du réseau instaure une multiplication des points de vue) ainsi qu'aux nouvelles habitudes de visionnage des spectateurs que leur contact assidu de produits audio-visuels a rendu capable de traiter, en un même laps de temps, un plus grand volume d'informations visuelles que les générations antérieures. La multiplication des plans courts (contredite par la longueur des plans qui s'étirent dans le repère géodésique) peut atteindre chez Tony Scott une vitesse quasi-subliminale, l'image devenant une succession de stimuli colorés. Productrice d'abstraction picturale, la vitesse est un facteur de stimulation dans le cinéma d'action contemporain.

Pour observer cette accélération, il suffit de comparer une séquence de combat d'un film des années quatre-vingt, voire quatre-vingt-dix, avec son équivalent du début des années deux mille, du final de **L'Arme fatale** aux **Jason Bourne**, de Jean-Claude Van Damme à Jet Li (et plus largement à la redécouverte par le grand public américain de la vélocité des héros asiatiques grâce au succès de **Jackie Chan dans le Bronx** [Stanley Tong, 1995]). Dans les films des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, les combattants marquent un temps d'arrêt entre chaque coup ou chaque série de coups. Lorsqu'ils saisissent un élément du décor pour frapper leur adversaire, il est introduit par un plan de présentation qui provoque une pause dans l'action. Ces pauses s'accordaient bien à l'hiératisme des corps issus du *bodybuilding* mais ont été remplacées, dans les films récents, par un enchaînement continu de coups très rapides. La lisibilité de l'action est moindre mais la vitesse, présentée comme un gain de réalisme, produit des stimuli physiques, chaque coup rapide étant ressenti comme un nouveau choc visuel par le spectateur. Quand à **Matrix**, l'accélération des combats y est littérale puisque les acteurs sont parfois filmés en accéléré pour rendre compte de leurs capacités surhumaines.

L'accélération du montage dans le cinéma d'action contemporain est également à mettre au compte, d'un point de vue purement technique, de l'avènement du montage virtuel au milieu des années quatre-vingt-dix. Sans surprise, le premier long-métrage entièrement monté sur une plate-forme Avid est un film d'action, **Léon** de Luc Besson en 1994. Rien dans l'usage de l'Avid n'impose de filmer un plus grand nombre de plans au moment du tournage ni d'accélérer leur enchaînement, mais cette esthétique, qui s'impose dans les années suivant l'arrivée sur le marché du banc de montage virtuel, découle sans doute des possibilités qu'il offrait en terme d'agencement intuitif des images. La nouveauté du montage virtuel par

rapport aux méthodes traditionnelles tient à la possibilité de visualiser immédiatement un enchaînement d'images et donc de proposer un grand nombre de solutions pour le moindre raccord là où, auparavant, l'obligation de travailler à même la pellicule limitait le monteur dans le temps et le nombre de ces choix. L'acte de monter devient plus rapide et ouvert : la découpe de la pellicule devait être mûrement réfléchie, alors que la plasticité du montage virtuel invite à multiplier les expériences en se laissant guider par son intuition. Certains artistes passèrent naturellement du montage analogique au virtuel. Walter Murch, vainqueur du premier Oscar attribué à un film monté sur Avid (pour **Le Patient anglais** d'Anthony Minghella en 1996) raconte par exemple avoir revu à cette époque les premiers films qu'il avait montés vingt ans plus tôt, « à l'époque où c'était encore un travail « mécanique » - c'est-à-dire quand je coupais physiquement la pellicule. Après avoir évolué vers l'électronique en 1995 en optant pour un banc de montage Avid, j'étais curieux de découvrir les différences entre mon style mécanique et mon style électronique. En fait, il n'y en avait pas. J'ai été frappé de voir combien les premiers films semblaient encore « frais ». Je ferais les mêmes choix de montage aujourd'hui. »⁷⁰⁶ Pour d'autres, comme Michael Bay, les facilités offertes par l'Avid pour faire s'enchaîner les plans deviennent le moyen de ne plus avoir à choisir entre plusieurs images qui intègrent désormais toutes le montage final. Sur une même durée de métrage, le nombre de plans se retrouve augmenté et la durée de ceux-ci réduite⁷⁰⁷. Le travail du monteur gagne en immédiateté, tout comme la réception des images par le spectateur sous la forme de stimuli. En accord avec ce nouveau régime d'images, le personnage de fiction en vient lui aussi à vivre dans l'instant, à réagir dans un univers empreint de virtualité et de liaisons ultra-rapides.

La mise sous tension du spectateur par une multiplication des coupes de montage ne peut bien sûr être limitée à une évolution des outils techniques du monteur. Ne serait-ce que parce qu'on la retrouve, sous des formes bien différentes, dès le cinéma muet. Dans le cadre plus restreint du cinéma d'action contemporain, il faut s'arrêter sur le caractère précurseur du

⁷⁰⁶ Michael Ondaatje, **Conversations avec Walter Murch. L'art du montage cinématographique**, Paris, Ramsay Cinéma, trad. 2009, p.50.

⁷⁰⁷ Outre une réduction de la durée des plans, on pourrait également avancer que les possibilités offertes par l'Avid en termes de modification du montage, de déplacement de plans et de séquences au sein de la continuité, ont grandement participé à l'élaboration d'une série de films à la narration non-linéaire comme **Pulp Fiction** ou **Le Patient anglais**, qui furent justement parmi les premiers films montés sur ce programme

Selon Hubert Niogret, « La réduction considérable des manipulations physiques dans le montage virtuel (tout peut être remis en cause, rien n'est définitif, on peut garder mémoire de tout, les opérations de localisation des éléments sont quasi immédiates, les opérations de transformation de l'image source sont multiples et rapides) a permis au réalisateur de demander davantage, au monteur de faire encore plus de propositions, d'explorer des pistes qu'on ne se reprochera pas ensuite de ne pas avoir inventoriées. » (« Évolution du montage », **Positif** n°531, mai 2005, p.85).

travail de Peter R. Hunt, monteur des trois premiers **James Bond**, réalisateur de seconde équipe des deux suivants et réalisateur du sixième, **Au service secret de Sa Majesté** (monté par John Glen, lui aussi futur réalisateur de la série). De 1962 à 1969, Hunt invente le montage d'action moderne, rapide, elliptique et fracassant, et ce avec des moyens alors strictement mécaniques.



Figure 839 - Au service secret de Sa Majesté

Pour les **Bond**, Hunt développe une technique qu'il appelle le « *crash cutting* » et délaisse l'enchaînement fluide des plans du classicisme pour un montage qui gagne en densité en faisant s'entrechoquer les images. La rapidité de ses enchaînements mène toujours à l'essentiel, concentrant l'action des pré-génériques en quelques minutes, coupant le moindre temps mort : au début d'**On ne vit que deux fois**, 007 se fait tirer dessus dans son lit ; au plan suivant, la police japonaise se gare devant son hôtel ; celui d'après montre les agents pénétrer dans la chambre et découvrir le cadavre. Pour accentuer encore la vitesse de l'enchaînement, la sirène de la police commence à retentir dans la chambre dès que cesse le crépitement des mitraillettes, créant une liaison avec le plan montrant l'arrivée des voitures de patrouille. Hunt emploie aussi l'accélééré pour dynamiser des gestes fonctionnels (Bond retire son masque de plongée orné d'une mouette dans **Goldfinger** ou sort de sa voiture sur la plage au début d'**Au service secret de Sa Majesté**) et aller directement à l'essentiel. Le montage oblitère constamment des portions d'espace et synthétise les déplacements des personnages. L'usage du *jump cut* devient régulier : lors du combat sur la plage d'**Au service secret de Sa Majesté**, les plans s'enchaînent avec une absence de continuité qui renvoie aux plus récents **Jason Bourne** et, dans **Opération Tonnerre**, c'est encore grâce au *jump cut* que Hunt parvient à faire croire à l'agressivité des poissons tueurs de Blofeld. La saisie du mouvement est fragmentaire (à la fin d'**Opération Tonnerre**, Largo donne deux coups de poing à Bond qui font chacun l'objet d'un plan, dans le même axe mais à une échelle légèrement différente, le raccord entre eux étant quasiment imperceptible) mais la multiplication des coupes produit paradoxalement une impression de continuité : la sensation de vitesse ainsi créée l'emporte sur toute logique spatio-temporelle. L'immersion physique du spectateur est réalisée par la rapidité des coupes ainsi que par l'usage récurrent de l'accélééré qui fait office de ponctuation

intensive (par exemple pour filmer la course folle du bateau sans pilote à la fin d'**Opération Tonnerre**). Le spectateur est projeté dans l'action aux côtés du héros par de nombreux plans subjectifs en caméra embarquée et des effets de transparence (à bord du Disco Volante d'**Opération Tonnerre** ou du bobsleigh d'**Au service secret de Sa Majesté**).



Figure 840 - Opération Tonnerre

La maîtrise du montage, et en particulier celle de la vitesse de l'enchaînement des plans, permet de renforcer l'impact illusionniste des images : la violence d'un choc ou la vitesse d'un déplacement sont suggérées par un *jump cut* ou une accélération du défilement de l'image. Comme Peter Hunt avant eux, James Cameron et ses monteurs Conrad Buff et Mark Goldblatt retirent quelques photogrammes de chaque plan pour que leur enchaînement soit plus rapide lors des séquences d'action de **Terminator 2**, accentuant l'impact des raccords. A l'inverse, Sylvester Stallone demande au même Mark Goldblatt d'allonger les plans où Rambo tire à l'arc dans **Rambo II** afin de respecter « *la durée du vol de la flèche* »⁷⁰⁸ : la durée du plan fait ressentir l'espace que la flèche parcourt jusqu'à sa cible. Le montage produit une sensation. C'est en équilibrant moments de pause et accélérations soudaines du rythme que le montage des films d'action contemporain rend sensibles les bonds qualitatifs et quantitatifs qui, on l'a vu, scandent de façon abstraite les narrations sur le mode de l'action, tels une pulsation sans cesse relancée.



Figure 841 - Rambo II

Le dernier procédé, sans doute le plus important, qui réalise l'immersion physique du spectateur dans l'action, est le changement du rôle de la caméra. A partir des années quatre-vingt, elle devient un corps ambulant embarqué à la suite du héros, imitant son interactivité

⁷⁰⁸ Anecdote rapportée par Mark Goldblatt dans le documentaire présent en bonus sur le DVD du film (Studio

avec le monde et plaçant le spectateur au cœur de l'action. Selon Laurent Jullier, « ces trente dernières années, une évolution se dessine en effet, qui marque un passage de l'image de cinéma classique, représentant un espace et dont l'œil du spectateur balaie la surface, à un espace qui n'est plus une image mais se présente comme un territoire à explorer par le corps entier. En ces années quatre-vingt-dix nous vivons la période charnière entre ces deux extrêmes : le corps participe davantage à la perception du film qu'il y a trente ans, surtout dans certaines productions à grand spectacle et surtout au travers des effets sonores, on vient de le voir, mais le spectateur est encore confiné à son siège. C'est une caméra virevoltante qui va explorer pour lui l'espace représenté par l'image, provoquant chez lui une certaine euphorie par le biais de travellings avant rapides. »⁷⁰⁹



Figure 842 – Terminator 2



Figure 843 - Avatar



Figure 844 - Les Fils de l'homme

La transformation de l'image de cinéma en espace à explorer correspond à la récurrence, dans les films d'action contemporains, du motif du labyrinthe (la ville des **Guerriers de la nuit** ou d'**Ennemi d'Etat**, les bases de **Star Wars** ou d'**Aliens**, l'immeuble de **Piège de cristal**...). Ces labyrinthes tracent des trajectoires conceptuelles (croisement de droites, de verticales et d'horizontales qui dessinent des motifs géométriques) dans lesquelles s'inscrit le corps du héros. Les perspectives flattent l'œil du spectateur et l'attirent vers la profondeur de l'image. La caméra prend alors le relais de cet œil encore fixe et se projette elle-même dans la profondeur. Elle devient un vecteur incarné, au même titre que le corps du héros, communiquant au spectateur une sensation d'avancée qui réalise sa projection dans l'image et donc son implication physique.



Figure 845 – Bullitt



Figure 846 - La Guerre des étoiles



Figure 847 - Mad Max

Canal).

⁷⁰⁹ Laurent Jullier, op.cit., p.71-72.



Figure 848 - Bad Boys 2

Vecteur de ce mouvement, la figure du travelling avant devient centrale à la syntaxe du cinéma d'action contemporain : le générique des **Guerriers de la nuit** est scandé par des plans subjectifs d'un métro traversant les stations à toute allure, annonçant le motif de la fuite en avant qui est celui de tout le film. Les travellings se multiplient, qu'ils soit aériens (l'ouverture de **L'Arme Fatale**, parmi tant d'autres exemples) ou cadrés au ras du sol (l'évasion de la prison militaire dans **Avatar**), fluides (James Cameron, John McTiernan) ou secoués (Paul Greengrass), subjectifs (**Terminator**, **Robocop**, **Predator**, **Strange Days**, et les points de vue des pilotes des véhicules de **Bullitt**, **Star Wars**, **Mad Max** ou **Tonnerre de feu**) ou semi-subjectifs lorsque le personnage se déplace au premier plan et que la caméra regarde « par-dessus son épaule » (**Aliens**, **Piège de cristal**, **Spider-Man**). Les travellings avant sont utilisés « *pour créer une sorte d'ivresse douce, de léger vertige qui le transporte [le spectateur] virtuellement de son fauteuil au cœur de l'image, identifications primaires et secondaires se confondant dans cette démarche immersive.* »⁷¹⁰

La fonction physique de ces mouvements d'appareil est à la fois empathique et euphorique. Empathique, le travelling transcrit les sensations du héros dans son rapport à l'espace : la caméra accompagne Bodhi et Utah dans les méandres de la banlieue résidentielle de **Point Break**, Théo (Clive Owen) dans les décombres du camp de réfugiés des **Fils de l'homme**, ou suit la moto de John Connor, poursuivie par un camion, dans les canaux asséchés de **Terminator 2** (l'objectif rase le bitume et est éclaboussé d'eau lorsque John roule dans une flaque d'eau, une projection en direction du spectateur qui efface un instant le mur qui le sépare de l'action). Euphoriques, les travellings circulaires, en contre-plongée et au ralenti, récurrents dans les films de Michael Bay, ne sont pas motivés par l'action (qui fait du sur-place alors que la caméra tourne en rond) mais soulignent la stature supérieure des héros. Lorsque la caméra s'envole pour présenter un vaste décor (une ville dans **L'Arme Fatale** mais aussi, de façon techniquement très différente, la maison de **Panic Room** traversée par un objectif immatériel) ou suivre la trajectoire d'une balle (**Wanted**), le spectateur profite d'un

⁷¹⁰ *Idem*, p.71.

point de vue impossible qui est producteur de sensations (vertige, vitesse, décorporation...) et surtout n'a pas de référent humain.

Au même titre que le travelling avant, le zoom, plus rare, mime une trajectoire entre l'œil du spectateur (et avec lui tout son corps) et l'image. Chez William Friedkin, par exemple à la fin de **Traqué**, lors d'un combat au couteau cadré depuis le haut d'une falaise, le zoom est un effet de réel, un choc visuel qui vient redoubler celui des corps. Contre toute attente, la figure fait son apparition chez James Cameron pour filmer l'univers de synthèse d'**Avatar**, comme pour en authentifier la matérialité, la vraisemblance physique du moindre détail. Chez Sam Raimi, qui l'utilise aussi bien dans ses premiers film d'horreur à petit budget que dans ses récents *blockbusters*, le zoom est un effet de stylisation, au contraire des hésitations feintes de l'opérateur chez Friedkin ou dans **Avatar**. Nets, rapides et centrés sur leur sujet, les zooms chez Raimi (par exemple lorsque, dans **Spider-Man 2**, l'arrivée du Dr. Octopus interrompt le baiser de Peter Parker et Mary-Jane) ont un effet particulièrement propulsif.



Figure 849 - Spider-Man 2

Dans le cinéma d'action contemporain, la caméra est active, participe de façon manifeste à l'action plutôt que d'en être le témoin. Du **Dernier des hommes** aux **Amants du capricorne**, les déplacements virtuoses de la caméra ne sont bien sûr pas inconnus du cinéma classique. On constate néanmoins que durant la période classique la caméra reste relativement fixe durant les séquences spectaculaires et d'action : celles-ci se déroulent dans le plan et sans coupure, ou alors sont créées par le montage, y compris chez des cinéastes à la caméra très mobile comme Michael Curtiz ou Alfred Hitchcock. A l'exception de quelques panoramiques d'accompagnement, on ne constate aucun déplacement de la caméra durant la scène de l'incendie d'Atlanta dans **Autant en emporte le vent**, pas plus que dans la bataille sur la glace d'**Alexandre Nevski**, le duel sur la plage de **Capitaine Blood** ou la séquence de l'Albert Hall de l'**Homme qui en savait trop**. Dans **Les Aventures de Robin des Bois**, le travelling latéral qui suit les ombres des bretteurs projetées sur un pilier de pierre est le seul plan en mouvement de tout le duel entre Robin et Guy de Gisbourne (dans les plans fixes, ce sont les mouvements des acteurs et la masse colorées des figurants qui dynamisent le cadre de l'intérieur). Il n'y a de même que trois travellings (qui plus est assez lents eut égard aux

standards contemporains) dans la séquence de l'avion sulfateur de **La Mort aux Trousses**. Méfions-nous des généralités car, aussi bien dans **Scaramouche** que **Les Trois Mousquetaires**, la caméra de George Sidney accompagne les déplacements des escrimeurs : dans le premier la caméra accompagne Moreau et de Maynes bataillant dans les couloirs de l'opéra et, dans le second, des travellings latéraux traversent le jardin du Luxembourg lors du combat contre les gardes de Richelieu (où les mouvements de Gene Kelly sont accélérés à plusieurs reprises).



Figure 850 - Chantons sous la pluie

Il nous semble que ce sont les films musicaux qui ont développé, avant les films d'action (westerns ou *swashbucklers*) un type de mise en scène immersive reposant sur l'accord chorégraphique entre le mouvement des corps et celui de la caméra, la position des acteurs et le regard du spectateur. Les danseurs de **Chantons sous la pluie** (Stanley Donen et Gene Kelly, 1952) sont par exemple suivis par une caméra constamment mobile, en travelling multidirectionnels (latéraux et d'avant en arrière), parfois montée sur une grue pour saisir un mouvement plus complexe. Ces déplacements suivent et redoublent ceux des acteurs, mimant le déplacement d'un regard omnipotent à travers le décor, et démontrent la spécificité du cinéma par rapport à la scène de Broadway. Les longs travellings latéraux couvrent toute l'étendue du décor réduit à une surface plane, délimitant ainsi la « rampe », la frontière de la scène que le spectateur ne peut franchir : c'est le cas dans les numéros « *Make them laugh* » et « *Good Morning* », lorsque Gene Kelly suit la bordure du trottoir en chantant « *Singin' in the rain* », ou au début de « *Broadway Melody* » où l'acteur est justement placé sur un tapis roulant. Cette approche latérale de la chorégraphie maintient le spectateur à distance de la scène tout en lui offrant, déjà, un point de vue mobile impossible au théâtre. A d'autre moments, la caméra défie la surface et outrepassse la rampe, pénètre à travers le décor à la suite des personnages par des travellings avant-arrière qui viennent saisir une autre dimension de la performance, celle de la profondeur : le trio Kelly-Reynolds-O'Connor court d'un canapé à l'autre, précédé de la caméra, à la fin de « *Good Morning* », et Gene Kelly entraîne Debbie Reynolds dans la profondeur de l'entrepôt où ils dansent pour la première fois. Dans

cette scène, la caméra opère des recadrages pour les laisser toujours à distance égale de l'objectif (donc du spectateur) et au centre du cadre qu'ils structurent par les positions de leurs corps. L'alternance des travellings latéraux et des travellings avant révèle les deux propriétés des espaces traversés par les danseurs : ils sont à la fois surface et profondeur, scène théâtrale et « cube » filmique. Les travellings avant créent un effet de perspective, les mouvements d'appareils délimitent un espace en trois dimensions.



Figure 851 - Chantons sous la pluie

La nature de ces mouvements de caméra est ambiguë. Sont-ils des travellings d'accompagnement dont l'existence est soumise aux mouvements des corps et à la structure de l'espace ? Sont-ils au contraire la raison d'être de cet espace, l'origine de son existence cinématographique ? L'espace n'est pas une donnée extérieure et antérieure à l'action, il est construit par elle, dévoilé par portions successives par le mouvement des corps qui le traversent (corps humain et caméra mobile), à l'image du studio de cinéma de « *Make Them Laugh* » dont Donald O'Connor explore les différents plateaux (passant devant une cloison puis à travers un mur). La caméra évolue librement dans un espace en trois dimensions, entraînant le spectateur à sa suite. La mise en scène est immersive car la caméra est active. Proche de l'action, elle y participe en intégrant physiquement le spectateur dont le regard (par le biais des mouvements de caméra) se déplace pour avoir toujours le meilleur point de vue. L'action – combat ou danse – ne se déroule pas seulement entre les personnages sur l'écran mais aussi entre le sujet filmé et la caméra (c'est-à-dire le regard et le corps du spectateur). Le film d'action propose une semblable mise en scène de l'espace qui se découvre par portions successives (comme les niveaux d'un jeu vidéo), au gré des déplacements constants de la caméra⁷¹¹. Dans **Aliens** ou dans **Piège de cristal**, la caméra est placée au niveau des

⁷¹¹ Il faut néanmoins marquer la différence entre ces deux types d'espaces, celui de la comédie musicale et du film d'action. Dans **Chantons sous la pluie**, les décors sont une image d'harmonie, de larges espaces colorés dans lesquels les danseurs ont toute latitude pour effectuer leurs mouvements. L'accord entre les personnages et leur environnement est complet : Gene Kelly transforme à volonté la lumière et le climat de l'entrepôt où il entraîne Debbie Reynolds, le canapé sur lequel les trois danseurs prennent leurs appuis se renverse en suivant le rythme de la danse, Donald O'Connor monte sur les murs dans « *Make Them Laugh* ». Dans **Piège de cristal** au contraire, John McClane et la caméra évoluent en milieu hostile. Plusieurs étages de l'immeuble sont encore en

personnages et pénètre avec eux dans un espace en trois dimensions, enchaînement de couloirs s'étendant en perspective : ses déplacements soulignent et parfois précèdent ceux des personnages à la découverte de l'espace. La position de la caméra délimite l'espace de l'action, et participe ainsi à celle-ci. A la fin d'**Hellboy 2**, l'assaut d'escrime entre Hellboy et le prince Nuala dessine un espace strictement latéral, les combattants de profil filmés en travellings rapides. Les tournolements des personnages leur permettent d'intervertir leur place dans l'image et produisent brièvement un effet de volume.



Figure 852 - Hellboy 2

De façon plus radicale, dans **Panic Room** de David Fincher la caméra parcourt l'espace en toute liberté, flottant d'un point à un autre pour définir ses propres trajectoires, libérée des contraintes de l'identification à un personnage, de la matérialité du décor et de son propre corps. La narration linéaire du film compte moins que les circonvolutions non-linéaires de l'appareil de prise de vue. **Strange Days** était prémonitoire : le spectateur est devenu caméra et son corps tout entier, plutôt que son seul regard, est stimulé, dans une interaction à 360° avec l'espace de la fiction. L'intégration de la scène d'action dans des environnements virtuels favorise l'immersion physique du spectateur dans une image qui se reconfigure pour mieux accueillir son regard, par exemple en variant drastiquement les échelles au sein d'un même plan (les zooms qui relient les voitures aux spectateurs dans les gradins de **Speed Racer** ou, dans **Happy Feet**, ce plan qui suit une glissade de Mumble en gros plan avant de s'éloigner jusqu'à révéler tout le glacier qui s'écroule autour de lui). Dans **Les Fils de l'homme** ou au début de **Terminator : Renaissance**, la caméra saisit l'action en un flux constant, dessine des trajectoires abstraites qui redoublent les mouvements des personnages.

La caméra accompagne l'action, mais elle peut aussi être utilisée pour la créer, comme le note Michel Chion : *« de nos jours, plus que le mouvement des personnages et que le découpage, c'est même le mouvement de la caméra, du moins quand il est repéré consciemment et marqué, qui semble être devenu, pour beaucoup de jeunes spectateurs, le*

travaux et sont autant de dangers pour le personnage. A l'inverse, la décoration raffinée de certains étages est réduite en cendres par l'explosion de la tour, le décor régressant vers une forme archaïque, une jungle de verre et

symbole même, l'emblème de l'action cinématographique. Que les personnages et les objets bougent sur l'écran, non seulement ne suffit pas mais même n'est plus nécessaire. Mais si la caméra bouge, "c'est du cinéma". »⁷¹² C'est un des aboutissements de l'esthétique physique du cinéma d'action contemporain : l'action n'a pas seulement lieu devant la caméra, c'est la forme du film elle-même qui devient une performance spectaculaire, participe à l'action par un montage rapide et un constant déplacement de la caméra. « *Faire bouger la caméra, c'est créer de l'action à moindre frais* »⁷¹³, mais encore faut-il que cette économie ne se transforme pas en mesquinerie. Economie, lorsque James Cameron ou Sam Raimi accompagnent un coup de poing d'un panoramique rapide ou d'un décadage, le mouvement de caméra faisant corps avec l'action et transmettant la sensation du choc. Mesquinerie dans de nombreux films des années deux mille qui se caractérisent par un usage inconséquent des mêmes effets, marquant les limites de la représentation subjective de la vitesse et de l'esthétique de la sensation. Les réalisateurs filment alors les corps en mouvement par des gros plans flous aux raccords hasardeux, le flou de la longue focale masquant leur incapacité à maîtriser l'espace et la rapidité du montage la maladresse de leur découpage : si la stimulation est toujours effective pour les moins exigeants des spectateurs, l'abstraction des images, les effets de matière et de surface ne sont plus que le cache-misère d'une mise en scène confuse⁷¹⁴.



Figure 853 - Happy Feet

d'acier, un chaos menaçant dont le personnage doit gagner la maîtrise par le biais des mouvements d'appareil.

⁷¹² Michel Chion, **Technique et création au cinéma. Le livre des images et des sons**, *op. cit.*, p.35.

⁷¹³ *Ibidem*.

⁷¹⁴ Pour Jean-Baptiste Thoret, « *l'incroyable raccourcissement des plans qui caractérise l'essentiel des films d'action contemporains contribue, non pas à accroître la participation du spectateur, mais au brouillage de l'action elle-même, de l'appréhension de l'espace qui s'accommode rarement de la torture rétinienne. Indistinction des positions, confusion du global et du local, illisibilité des espaces et donc de ce qui s'y joue[...]* » (« *Formes de l'épreuve. Le cinéma d'action des années 2000* », **Cahiers du cinéma** n°652, dossier : « *Les années 2000* », janvier 2010, p.47).

Le réalisateur Florent-Emilio Siri apporte cette précision supplémentaire : « *lorsqu'un tournage se fait avec huit ou dix caméras, elles ne sont pas toutes portées, il n'y a pas assez d'opérateurs pour ça. Elles sont fixes. C'est après, par ordinateur, qu'ils s'amusent à secouer l'image.* » Propos recueillis par Erwan Chaffiot et Cédric Delelée, **Impact** n°3, février 2010, p.32.

La réalisatrice Kathryn Bigelow explique pour sa part que : « *l'organisation de l'espace est très importante dans les scènes d'action. Je vois de nombreux films dans lesquels l'a géographie des lieux est sacrifiée. Il y a juste un montage très rapide, beaucoup de bruits et de chocs, mais je n'ai aucune idée d'où je suis et de qui vient de la gauche ou de la droite.* » (Notre traduction de : « *I think geography is so important in action sequences. I see a lot of films in which geography is sacrificed, it's just a lot of fast cutting, a lot of noise, a lot of impacts – and I have no idea where I am, or who's coming from the left of right.* ») Propos recueillis par Gavin Smith, *op.cit.*, p.20.

Pour Laurent Jullier, à la suite de Serge Daney⁷¹⁵, les mouvements de caméra immersifs qui sont la norme dans le cinéma spectaculaire contemporain sont symptomatiques d'un rapport nouveau de ces films avec la fiction : le cinéma spectaculaire contemporain n'inviterait plus le spectateur à entrer progressivement dans la fiction par le biais d'une mise en scène à hauteur d'homme (comme chez John Ford, Yasujiro Ozu, et même Orson Welles) mais le projetterait de façon effrénée dans des images sans réelle profondeur, invitant son regard à occuper des positions improbables et surtout multiples (donc, si l'on suit ce raisonnement, incohérentes), la stimulation physique dans l'instant venant remplacer (et bloquer) une identification pérenne et productrice de sens, à la façon du « *passager d'un manège de foire – passager trop absorbé par ses propres sensations pour faire attention à ce qu'il survole (aux sens propre et figuré)* »⁷¹⁶. Laurent Jullier en arrive à opposer deux types de films : « *d'un côté, un cinéma centré sur le personnage (caméra comme témoin invisible au regard habitable à condition de se projeter dans le monde fictionnel postulé par le film), de l'autre un cinéma centré sur le spectateur (caméra comme entité aux pouvoirs supra-humains et au regard habitable en dehors d'une projection dans le monde fictionnel).* »⁷¹⁷ L'analyse des images vient en partie contredire cette opposition théorique.

Tout d'abord parce qu'un certain nombre des plans mobiles, au point de vue très marqué et à la focalisation fluctuante, visibles dans les films d'action hollywoodiens actuels, apparaissent justifiés dans le cadre de la fiction. Cette justification peut être conceptuelle (les plans aériens en plongée d'**Ennemi d'Etat** figurent le contrôle omniscient du réseau, les mouvements de caméra de **Piège de cristal** ou, de façon plus explicite, de **Panic Room** sont une réponse à l'enfermement du huis-clos) ou physique. Ainsi, le premier plan d'**Avatar** est le survol d'une forêt, image spectaculaire surgissant en dehors de tout contexte et à laquelle il est effectivement impossible d'associer un point de vue logique susceptible d'introduire le spectateur dans la fiction. La voix *off* de Jake Sully se fait alors entendre, réalisant immédiatement l'identification du personnage (et non pas au procédé technique de mise en scène) : « *Lorsque je gisais à l'hôpital militaire, avec un grand trou au milieu de ma vie, j'ai*

⁷¹⁵ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.82 : « On comprend mieux alors cette boutade de S. Daney qui consiste à opposer ces images-là, ressenties comme de l'audio-visuel, aux images de cinéma qui demandent quelques efforts au spectateur (croire au monde diégétique, s'identifier aux personnages...). On pourrait dire aussi, en se servant des outils de la psychologie cognitive, que le premier type d'image ne mobilise que des processus mentaux ascendants (il y a un côté automatique : tout être humain, sans distinction de culture, ressent une sorte d'ivresse au bout de vingt secondes de projection d'un trajet en grand angle et travelling avant), tandis que le second demande à faire entrer en jeu des processus descendants. ».

Laurent Jullier base également son commentaire sur l'introduction d'Olivier Mongin à son entretien avec Serge Daney : « *L'amour du cinéma* », **Esprit** n°184, août-septembre, 1992.

⁷¹⁶ *Idem*, p.83

⁷¹⁷ *Id.*, p.84.

commencé à rêver que je volais ». Il faut reconsidérer cette image dont la nature du point de vue devient alors évidente : il s'agit de l'image subjective d'un personnage en train de voler, ou plus précisément en train de rêver qu'il vole (une capacité qu'il acquerra effectivement à la moitié du film en chevauchant son Ikran). Le rapport au rêve justifie également le caractère flottant de la perception, de la même manière que dans **Nomads**, nous verrons que c'est par le biais d'une transe visionnaire que John McTiernan intègre les travellings avant subjectifs qui deviendront une constante de son style. De la même manière que dans **Avatar**, plusieurs longs plans aériens de la série des **Spider-Man** commencent comme des mouvements a priori immotivés (la caméra survole New York, se glisse entre les immeubles), avant que le super-héros apparaisse dans le cadre pour légitimer la position de la caméra (c'est le cas, par exemple, dans l'avant-dernier plan de **Spider-Man 2**). La fiction rattrape la technique : si la caméra est omnipotente, c'est parce que le personnage l'est également. Déjà, avec **La Guerre des étoiles**, George Lucas avait bien pris soin de justifier les travellings avant ultra-rapides (qui sont une des avancées stylistiques marquantes du film) : filmés depuis le cockpit d'un vaisseau spatial dont l'armature dessine les contours du cadre, ces travellings sont la visualisation des prouesses de véhicules diégétiques avant d'être une exhibition de celles de la caméra.



Figure 854 - Avatar

Pour Jean-Marie Schaeffer, la notion d'immersion est irréductible à « *celle de l'identification psychologique – [bien qu'on prétende] souvent que la spécificité de notre attitude face à une fiction réside souvent dans notre identification avec les « personnages* ». »⁷¹⁸ Selon lui, « *au cinéma, le vecteur d'immersion n'est pas l'identification psychologique avec un ou des personnage(s) mais l'assomption d'une attitude perceptive* »⁷¹⁹, des perceptions qui se communiquent, on l'a vu, par le biais du son, du montage et des mouvements de caméra. L'identification est un processus formel qui ne tient compte ni de la psychologie du personnage ni de la sympathie que le spectateur peut éprouver pour lui. Ce processus est par ailleurs multiple, peut changer d'objet d'une scène ou d'un plan à l'autre⁷²⁰.

⁷¹⁸ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.188.

⁷¹⁹ *Idem*, p.196.

⁷²⁰ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet, **Esthétique du film**, *op.cit.*, p. 191 et

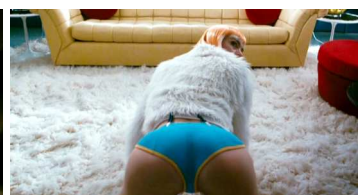
Ce sont les techniques de mise en scène qui opèrent l'absorption du spectateur par le monde de la fiction et qui fabriquent son identification pour un ou plusieurs personnages. Dans **Ultimate Game** et dans **Clones**, on peut voir deux scènes étrangement semblables : le corps (humain dans le premier film, robotique dans le second) d'une belle jeune femme est contrôlé à distance par un homme, obèse et libidineux qui s'identifie à ses perceptions (et qui meurt lors de sa destruction dans **Clones**). Grâce à l'identification, un corps peut en cacher un autre, aussi différents soient-ils.



Figure 855 – Clones



Figure 856 - Ultimate Game



Comme l'ont déjà montré Edgar Morin⁷²¹ ou Christian Metz⁷²², c'est en quelque sorte à lui-même que s'identifie le spectateur de cinéma, lui-même comme sujet percevant mais dont les perceptions s'affranchissent de la contingence physiologique humaine pour ne plus être délimitées que par la mise en scène (ce qu'Edgar Morin appelle « l'homme imaginaire » et qui donne son titre à son livre, c'est finalement un homme « abstrait » qui s'oublie lui-même en plongeant dans le film et dont les contours sont définis par la place que lui accorde la mise en scène).

suivantes.

⁷²¹ « Le cinéma c'est exactement cette symbiose : un système qui tend à intégrer le spectateur dans le flux du film. Un système qui tend à intégrer le flux du film dans le flux psychique du spectateur. » (*Op.cit.*, p.107)

⁷²² Christian Metz, **Le Signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma**. Paris, Christian Bourgois, 2002 : « Le spectateur, en somme, s'identifie à lui-même comme pur acte de perception (comme éveil, comme alerte) : comme condition de possibilité du perçu et donc comme une sorte de sujet transcendantal, antérieur à tout il y a. » (p.69).

« Le spectateur est absent de l'écran comme perçu, mais aussi (les deux choses vont ensemble, inévitablement) il y est présent, et même « tout-présent », comme percevant. A chaque instant, je suis dans le film par la caresse de mon regard. » (p.76)

« Durant la séance, le spectateur est le phare que j'ai dit, redoublant le projecteur qui redouble lui-même la caméra, et il est aussi la surface sensible, redoublant l'écran qui redouble lui-même la pellicule. Il y a dans la salle deux faisceaux : celui qui aboutit à l'écran, partant de la cabine de projection et en même temps de la vision spectatorielle en tant que projective, et celui qui au contraire part de l'écran pour venir se « déposer » dans la perception spectatorielle en tant qu'introjective (sur la rétine, second écran). » (p.72).

Ce que Metz décrit ici correspond à la double définition du terme « projection » (citée par Francis Montcoffe, **Fenêtre sur cour : étude critique**, Paris, Nathan, 1990, p.94) :

1) « Du latin projectio, dérivé du verbe projicere, « jeter en avant ». Projeter un film, c'est envoyer les images de ce film sur un écran ».

2) « Opération par laquelle le sujet expulse de soi et localise dans l'autre, personnage ou chose, des qualités, des sentiments, des désirs, voire des « objets », qu'il méconnaît ou refuse en lui ». Cette opération permet les processus suivants : « Le sujet perçoit le milieu ambiant et y répond en fonction de ses propres intérêts, aptitudes, habitudes, états affectifs durables ou momentanés, attentes, désirs, etc. ».

La mise en scène spectaculaire contemporaine multiplie les déplacements virtuoses, physiquement stimulants et immersifs : si elle est « centrée sur le spectateur », c'est afin de renouveler son rapport à la fiction. Il ne s'agit pas d'un enfermement destiné à lui ôter toute distance critique mais au contraire d'un moyen de solliciter tout son être, tant sensible qu'intelligible. Intégré de façon physique à l'image, le spectateur devient en quelque sorte lui-même un personnage (les plans subjectifs l'intègrent dans la diégèse), mais n'en abandonne pas pour autant son intérêt pour les êtres de fiction. Selon Roland Barthes « *l'identification ne fait pas acceptation de la psychologie, elle est une pure opération structurale : je suis celui qui a la même place que moi.* »⁷²³ Le processus d'identification est une démarche abstraite, construite par le biais des sensations que transmet la mise en scène physique : nous sommes souples comme John McClane, puissants comme Rocky ou le Terminator, rapides comme la voiture de Mad Max, aériens comme Spider-Man. L'immersion crée l'implication émotionnelle et l'identification.

L'immersion du spectateur dans le film n'est évidemment pas une réalité physique : c'est une expression imagée que nous employons pour décrire la relation à la fois sensible et intelligible qu'entretient le spectateur avec le film projeté devant lui. L'immersion reste un postulat artistique et il nous apparaît impossible d'associer, comme le fait Laurent Jullier, le cinéma spectaculaire contemporain et les manèges de foire où le passager, au contact d'un environnement physique mobile, ressent effectivement des sensations extrêmes que le film traditionnel ne fait que suggérer (nous ne considérons bien sûr pas ici les adaptations de succès cinématographiques sous la forme d'attractions – **Star Tour, Terminator 2 3D : Battle Across Time** – couplant la projection cinématographique avec des effets physiques qui n'appartiennent en rien à la syntaxe cinématographique)⁷²⁴. La projection dans l'image du spectateur inactif repose sur un dédoublement, son identification à divers avatars qui, eux, œuvrent dans le monde spectaculaire de la fiction. Seul, le spectateur de cinéma n'est rien, alors que la stimulation d'un passager de manège à sensation est immédiate, se passe

⁷²³ Cité par Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet, *op.cit.*, p.192. Comme le rappellent les auteurs « *la sympathie [du spectateur pour le personnage] est l'effet et non la cause, de l'identification* » (p.189).

⁷²⁴ Les réponses que fournit le cinéma de fiction spectaculaire aux questions de l'immobilité et de l'immersion du spectateur restent de l'ordre du simulacre visuel (mouvements de caméra ou projection stéréoscopique), sans recourir aux techniques foraines du cinéma dynamique (« *Le cinéma dynamique accompagne la projection d'une image traditionnelle de la mise en mouvement des fauteuils ou de la salle, en synchronisme avec l'action du film. Ce genre de spectacle est l'héritier des manèges mécaniques exhibés dans les foires, combiné à la projection animée.* » Valérie Peseux, *op.cit.*, p.187). Dans le cinéma traditionnel, y-compris sous ses formes technologiques les plus récentes, le mouvement reste suggéré, contrairement aux projections « augmentées » (dynamiques, 4 D, etc.) avec lesquelles Laurent Jullier semble les confondre.

d'identification ainsi que de tout cadre fictionnel (lorsqu'ils sont construits aux couleurs du parc à thème qui les accueille, les manèges véhiculent un embryon de fiction qui ne peut néanmoins être comparé à un univers cinématographique organisé).

L'immersion cinématographique n'est pas non plus celles des jeux vidéo et des fictions numériques interactives. Avec le développement des images de synthèse et l'inscription de la mise en scène dans le repère géodésique, l'esthétique du cinéma à grand spectacle s'est en effet rapprochée de celle de l'animation et du jeu vidéo qui propose lui aussi des images à explorer, à cette différence essentielle qu'au cinéma cette exploration n'est pas interactive. L'immersion physique du spectateur dans l'image de cinéma est permise par le travelling avant qui mime un mouvement d'avancée linéaire dans l'espace. Au cinéma, les conditions de ce travelling (angle de prise de vue, distance focale, vitesse de défilement, présence ou absence du personnage-référent dans le cadre) sont définies par le metteur en scène et imposées au spectateur ; dans le cadre d'un jeu vidéo, ces paramètres sont contrôlés (dans une certaine mesure) par le joueur. Celui-ci devient en quelque sorte acteur et metteur en scène de la fiction interactive, des positions que le cinéma ne lui propose d'occuper qu'à un second degré, par le biais des processus d'identification. La caractéristique première des jeux vidéo n'est pas une topographie labyrinthique et une mise en scène immersive utilisant le travelling avant et la vision subjective – que l'on peut retrouver au cinéma – mais leur dimension interactive qui, elle, leur est propre.



Figure 857 - Terminator



Figure 858 - Dangers immédiat



Figure 859 - Kick-Ass

Lorsque l'on rencontre dans **Terminator** ou **Danger immédiat** un cadrage typique du F.P.S. (« First Person Shooter », jeu de tir à la première personne) avec la vision subjective d'un personnage tenant un fusil devant lui⁷²⁵, ce choix de mise en scène est immersif mais ne transforme pas le film en jeu vidéo : privé de l'interactivité qui caractérise le jeu vidéo, un tel cadrage redevient naturellement du cinéma⁷²⁶. D'ailleurs, son utilisation est largement

⁷²⁵ L'objet en amorce n'est pas forcément le canon d'une arme à feu : dans **Rock**, on suit la trajectoire de la lame d'un couteau en direction de sa cible et, dans **Matrix** ou **Wanted**, le point de vue de la caméra est associé au déplacement des balles de pistolet.

⁷²⁶ Le film **Doom** d'Andrzej Bartowiak (2005) est l'adaptation cinématographique d'un des premiers F.P.S. datant de 1993. Une des dernières séquences d'action reproduit finalement le mode de représentation du jeu

antérieure à l'existence des fictions numériques : dans **Le Grand passage** (1940), King Vidor filme la vue subjective d'un tireur qui attaque un camp indien et John Frankenheimer inclut des plans subjectifs lors de la poursuite finale de **French Connection 2**, avec les mains de Popeye Doyle en amorce, le basculement du point de vue produisant une forme de malaise utilisé pour transcrire l'état second dans lequel se trouve alors le policier. Il en va de même pour les plans subjectifs cadrés au travers des cockpits des vaisseaux de **Star Wars** qui, lorsqu'ils sont repris à l'identique dans les jeux vidéos et les manèges inspirés du film, ont une fonction différente de leur usage cinématographique, et connotent un autre type d'immersion. Plus largement, tous les films d'action qui présentent un ou des personnages armés qui évoluent dans un espace labyrinthique, accompagnés par une caméra mobile, et tirant sur les ennemis qui se présentent devant eux (**Aliens**, la séquence du commissariat dans **Terminator**, celle dans les locaux de la télévision dans **Invasion Los Angeles...**) peuvent être rapprochés des jeux vidéos de tir (dans une séquence d'**Hypertension 2**, Chev Chelios récupère sur le corps de chaque ennemi tué une nouvelle arme, plus grosse que la précédente, ce qui est une citation explicite d'une progression vidéoludique) mais ne correspondent en aucun cas pour le spectateur à une expérience active de jeu.



Figure 860 - Hypertension 2

Les travellings avant et plans subjectifs que l'on retrouve dans les fictions numériques (où le personnage se voit « *remplacé par le spectateur lui-même* »⁷²⁷) connotent pour Laurent Jullier une « *évolution générale [qui] se fait dans le sens de la confusion entre le mode (réalité) et le spectacle (images) – évolution typiquement post-moderne que de nombreux intellectuels, depuis G[uy] Debord au moins, n'ont cessé de signaler.* »⁷²⁸ L'esthétique du cinéma spectaculaire contemporain produit un double hyperréaliste du réel mais ces trompe-l'œil, associés à des procédés de mise en scène immersifs, n'en restent pas moins des images

original sous la forme d'un plan séquence vu à travers les yeux du héros, seules ses mains entrant dans le champ pour, avec ou sans armes, écharper une série de monstres en images de synthèse. Au-delà de la référence amusante à l'esthétique du jeu vidéo et son accumulation de mises à mort violentes, cette séquence ne rend que plus flagrante la faiblesse d'une telle configuration vidéoludique lorsqu'elle est privée d'interactivité.

⁷²⁷ Laurent Jullier, *op.cit.*, p.72.

⁷²⁸ *Ibidem.*

qu'il est impossible de confondre avec leur modèle. Pour éviter ce type de confusions Jean-Marie Schaeffer propose de distinguer deux types de *mimesis* : l'imitation-sembant et la feintise ludique⁷²⁹. La première est une reproduction du réel, réduisant la distance entre l'objet et sa représentation, objet de toutes les critiques depuis l'antiquité ; la seconde est un divertissement partagé qui n'a pas pour finalité « *d'induire en erreur, mais de mettre à la disposition de celui qui s'engage dans l'espace fictionnel des amorces qui lui permettent d'adopter l'attitude mentale du « comme si », c'est-à-dire de se glisser dans l'univers de fiction.* »⁷³⁰ Si le monde du film d'action est référentiel, les imitations-sembants y sont réduites par la dimension abstraite des images qui transfigurent le réel autant qu'elles y font référence. L'imitation-sembant est une *mimesis* superficielle qui apparaît moins pertinente, pour l'analyse des fictions spectaculaires, que la feintise ludique. C'est sur cette dernière que repose l'implication du spectateur dans la fiction, un laisser-aller volontaire et conscient.



Figure 861 - Doom



Figure 862 – Halloween

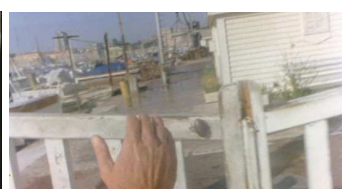


Figure 863 - French Connection 2

Le manège à sensations, et dans une moindre mesure le jeu vidéo (où le joueur, pour actif qu'il est, ne dépasse pas les limites de son salon), en appellent directement au corps humain : le joueur réagit aux situations qui lui sont proposées par des gestes et des déplacements qui, une fois encore, sont inconnus au spectateur de cinéma. On a beau parler de l'immersion du spectateur de cinéma dans l'action, de fusion avec l'image, « *la genèse de la compétence fictionnelle implique [...] la mise en place d'un « frein » qui empêche les simulations imaginatives de contaminer les représentations cognitives contrôlant nos interactions directes avec la réalité.* »⁷³¹ La mise en scène spectaculaire donne au spectateur l'impression d'être en mouvement, mais elle ne peut pas être analysée comme productrice de confusion avec la réalité. Face au film, le spectateur reste passif. Sa capacité de réaction physique aux stimuli (par exemple se baisser pour éviter un obstacle) fait l'objet d'un blocage mental qui marque le caractère relatif de son immersion (l'identification reste de l'ordre de la comparaison : je ne suis pas le héros de la fiction, je suis *comme* lui). « *La situation*

⁷²⁹ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.113 et suivantes.

⁷³⁰ Jean-Marie Schaeffer, « *De l'imagination à la fiction* », sur le site **Vox Poetica**, mis en ligne le 10/12/2002. <http://www.vox-poetica.org/t/fiction.htm>

*d'immersion fictionnelle se caractérise donc par l'existence conjointe de leurres mimétiques préattentionnels et une neutralisation concomitante de ces leurres par un blocage de leurs effets au niveau de l'attention consciente. [...] C'est l'efficacité de ce blocage dû à la croyance (consciente) que nous nous trouvons dans un cadre fictionnel qui nous permet de laisser opérer sans risque les leurres préattentionnels qui induisent la posture représentationnelle ou perceptive indispensable à l'immersion. »*⁷³²

L'existence d'un comportement moteur chez le spectateur d'un film d'action à la mise en scène immersive ne pourrait que ressortir d'une forme de pathologie, au même titre que le somnambulisme qui, chez le dormeur, témoigne d'un dysfonctionnement des blocages physiques à l'œuvre durant la phase de rêve (et qui sont semblables, selon Jean-Marie Schaeffer, à ceux qui immobilisent le spectateur face à un spectacle fictionnel, aussi stimulant celui-ci soit-il). D'autant plus que, contrairement à celle du rêveur, la démarche du spectateur de cinéma reste consciente, même s'il aime jouer à lâcher prise, à se laisser porter par une mise scène s'adressant d'abord à son corps et son intuition. Christian Metz notait déjà que « *le rêveur ne sait pas qu'il rêve ; le spectateur de cinéma sait qu'il est au cinéma.* »⁷³³ Dans **Avatar**, l'immersion de Jake Sully dans son corps na'vi est d'ailleurs semblable à une phase de rêve. Les pilotes d'avatars sont placés dans un caisson clos, ferment les yeux et laissent vagabonder leur esprit. Lors du premier essai de son corps par Sully, Cameron revient le filmer dans son caisson : sous ses paupières closes, ses yeux sont animés de « Mouvements oculaires rapides » qui caractérisent la phase du sommeil paradoxal où apparaissent les rêves. À l'inverse, lorsque le Na'vi Jake Sully s'endort, son double humain est réveillé et peut sortir du caisson. C'est en effet « *dans la passivité-limite – le sommeil – que s'exagèrent les projections-identifications qu'on appelle alors rêves.* »⁷³⁴ Les pilotes d'avatars sont appelés par les Na'vis des « *Marcheurs de rêve* » et, lorsqu'il commence à préférer son corps extraterrestre à sa condition d'humain (il dort à peine, mange peu et ne se lave plus), Sully note d'ailleurs que « *maintenant, tout est inversé. Comme si le vrai monde était là-bas et le rêve ici* ». Mais rares sont ceux qui, comme le fourbe Cypher (Joe Pantoliano) dans **Matrix**, accepteraient de retourner dans la Matrice artificielle après avoir goûté au monde réel. Le simulacre n'est pas imposé, il est accepté temporairement par le spectateur du film et ne

⁷³¹ Jean-Marie Schaeffer, **Pourquoi la fiction ?**, *op.cit.*, p.175.

⁷³² *Idem*, p.189-190.

⁷³³ Christian Metz, *op.cit.*, p.123.

Jean-Marie Schaeffer constate de même qu'« *il existe bien sûr une grande différence entre le rêve et la fiction : la seconde est une élaboration consciente alors que le premier échappe à tout contrôle par le moi conscient.* » Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.172.

⁷³⁴ Edgar Morin, *op.cit.*, p.101.

saurait prendre le pas sur la réalité puisque l'esprit humain a développé des filtres propres à canaliser nos réactions face à l'expérience fictionnelle.

Selon Edgar Morin, le cinéma « *présente une situation spectatorielle particulièrement pure du fait qu'il établit la plus grande ségrégation physique possible entre le spectateur et le spectacle : au théâtre, par exemple, la présence du spectateur peut retentir sur le jeu de l'acteur, elle participe de l'unicité d'un événement soumis aux aléas : l'acteur peut oublier son rôle ou se trouver mal.* »⁷³⁵ « *Le spectateur des « salles obscures » est, par contre, sujet passif à l'état pur. Il ne peut rien, n'a rien à donner, même ses applaudissements. Patient, il pâtit. Subjugué, il subit. Tout se passe très loin, hors de sa portée.* »⁷³⁶ Jean-Marie Schaeffer constate de même que « *les spectateurs d'une pièce de théâtre ou d'un film ne s'immergent pas mimétiquement dans une identité actancielle autre, mais dans un mimène perceptif (cinéma) ou actanciel(théâtre). En effet, s'ils sont spectateurs, c'est précisément parce qu'ils sont exclus de l'action (et du jeu).* »⁷³⁷ Le spectateur de cinéma est ainsi radicalement extérieur à l'action à laquelle il assiste : « *l'absence ou l'atrophie de la participation motrice ou pratique ou active (l'un de ces adjectifs vaut plutôt que les autres selon le cas particulier) est étroitement liée à la participation psychique et affective. La participation du spectateur ne pouvant s'exprimer en acte, devient intérieure, ressentie. La kinesthésie du spectacle s'engouffre dans la cœnesthésie du spectateur, c'est-à-dire dans sa subjectivité, et entraîne les projections-identifications. L'absence de participation pratique détermine donc une participation affective intense : de véritables transferts s'opèrent entre l'âme du spectateur et le spectacle de l'écran.* »⁷³⁸ C'est cette communion affective et sensorielle que cherche à produire Tony Scott dans **Man on Fire** où l'enchaînement brutal des images abstraites stimule physiquement le spectateur pour mieux lui donner accès à la psyché de John Creasy⁷³⁹. La fonction de la mise en scène physique est de lier le spectateur aux images, d'établir une « *participation polymorphe [qui] dépasse le cadre des personnages. Toutes les techniques du cinéma concourent à plonger le spectateur aussi bien dans le milieu que dans l'action du film. La transformation du temps et de l'espace, les mouvements de la caméra, les changements incessants des points de vue tendent à entraîner les objets eux-mêmes dans le*

⁷³⁵ Edgar Morin, *idem*, p.101-102

⁷³⁶ *Idem*, p.102

⁷³⁷ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p.254.

⁷³⁸ Edgar Morin, *op.cit.*, p.101

⁷³⁹ Durant son commentaire audio sur le DVD du film, le réalisateur défend l'idée selon laquelle ses effets de mise en scène ne font pas sortir le spectateur du film mais au contraire l'y projettent encore plus intensément puisqu'il est physiquement sollicité par la mise en scène.

circuit affectif. »⁷⁴⁰ « Les techniques du cinéma sont des provocations, des accélérations et des intensifications de la projection-identification »⁷⁴¹ : Edgar Morin place lui-même le mouvement de caméra au centre de ce processus d'immersion à la fois physique et mental lorsqu'il écrit que « la vision psychologique semble conduite par un œil qui se détacherait du corps, pédonculé, baladeur, circulant hors de son point d'attache et toutefois relié à lui. Tout se passe comme s'il y avait démarrage hors des limites de la vision oculaire, hors de notre être matriciel, d'un autre nous-même, enregistreur et porteur précisément de la vision psychologique. »⁷⁴²



Figure 864 - Aliens



Figure 865 - Abyss



Figure 866 - Titanic

Cet « œil pédonculé »⁷⁴³ aux perceptions toutes-puissantes se retrouve dans le cinéma d'action contemporain qui met en scène des perceptions visuelles décorporées (extérieures au corps humain), ou incarnées dans un corps de substitution : la colonne d'eau qui parcourt les travées de la base sous-marine d'**Abyss** ou les caméras télécommandées qui explorent l'épave du **Titanic** reliées par un câble à leur opérateur, sont l'exacte illustration de cet œil sans corps mais toujours relié à une « tige », une ligne de vie qui figure le lien qui s'établit entre le spectateur et l'écran. Le cinéma contemporain a également développé plusieurs outils techniques par lesquels la caméra est désolidarisée de l'œil et du corps de son opérateur. Avec le système Dystraflex, les déplacements de la caméra sont télécommandés, tout comme le sont

⁷⁴⁰ Edgar Morin, *op.cit.*, p.111.

⁷⁴¹ *Idem*, p.104.

⁷⁴² *Id.*, p.130. Christina Metz note pareillement qu'« au cinéma, c'est toujours l'autre qui est sur l'écran ; moi, je suis là pour regarder. Je ne participe en rien au perçu, je suis au contraire tout-percevant. Tout-percevant comme on dit tout-puissant (c'est la fameuse « ubiquité » dont le film fait cadeau à son spectateur) ; tout-percevant, aussi, parce que je suis en entier du côté de l'instance percevante : absent de l'écran, mais bien présent dans la salle, grand œil et grande oreille, sans lesquels le perçu n'aurait personne pour le percevoir, instance constituante, en somme, du signifiant de cinéma (c'est moi qui fait le film). » (*Op.cit.*, p.68-69)

⁷⁴³ Michel Chion fait une observation semblable et parle à propos de ces scènes d'« yeux montés sur tentacules », aboutissant à une « subjectivité objectivée », c'est-à-dire à une mise en scène, une mise en spectacle des phénomènes de perception : « On pourrait dire de cette subjectivité objectivée, purement « oculaire » parfois, qui rive le regard à la place des yeux et corrélativement l'écoute à la place des oreilles, que c'est celle aussi qui règne dans certains morceaux étourdissants de caméra subjective du cinéma récent, ceux où un personnage robot, cyborg ou extraterrestre, nous prête ses yeux mécaniques – ou bien quand une scène nous est donnée comme enregistrée par un appareil (**Strange Days**). Elle règne aussi dans la plupart des jeux vidéo, ou plus généralement des jeux sur écran. Dans ce cas, nous ne sommes que rarement impliqués affectivement – ce qui n'est d'ailleurs pas le but. Mais tout se passe comme si le corps se prolongeait en yeux mobiles montés sur tentacules. » *Op.cit.*, p.62-63.

ceux de la grue Louma. Dans le cas du *Steadicam* (dont une des premières utilisations a eu lieu dans **Rocky** et qui est désormais présent sur le plateau de tous les films d'action hollywoodiens), la caméra est accrochée au corps de l'opérateur par le biais d'un harnais mais est bien disjointe de son regard (notons que l'armature des fusils utilisés par les *Marines* d'**Aliens** a été conçue par James Cameron en s'inspirant de celle d'un *Steadicam*). Le réalisateur peut depuis les années quatre-vingt observer les images prises par ces caméras libres depuis un moniteur vidéo et, lors du tournage des séquences en *Performance Capture* d'**Avatar**, James Cameron utilisait une caméra virtuelle sans objectif (puisque'il n'y a rien à filmer sur le plateau) mais dotée de capteurs enregistrant tous les mouvements effectués par le cinéaste pour les retranscrire dans des environnements générés par ordinateur. Par tous ces moyens, l'objectif de la caméra, référent de l'œil du spectateur, devient un corps autonome qui effectue librement ses propres trajectoires auxquelles s'identifie physiquement le spectateur.

L'immersion physique repose sur la fusion du point de vue de la caméra avec ceux du personnage et du spectateur. C'est la rencontre des identifications cinématographiques primaires et secondaires. Il s'agit là de termes définis par Christian Metz lorsqu'il tente de répondre à la question : « *mais alors, à quoi s'identifie le spectateur durant la projection du film ?* »⁷⁴⁴ Puisque le cinéma n'est pas la réalité elle-même et que l'écran n'est pas un miroir, « *le spectateur est absent de l'écran : contrairement à l'enfant au miroir, il ne peut pas s'identifier à lui-même comme objet, mais seulement à des objets qui sont sans lui.* »⁷⁴⁵ Il faut des relais à l'expérience du spectateur, des corps à la fois suffisamment concrets pour qu'il puisse s'y reconnaître et suffisamment abstraits pour qu'il puisse les occuper le temps de la projection. « *Le spectateur, évidemment, a l'occasion de s'identifier au personnage de la fiction. Mais encore faut-il qu'il y en ait un. Ceci ne vaut donc que pour le film narratif-représentatif, et non pour la constitution psychanalytique du signifiant de cinéma comme tel.* – *Le spectateur peut aussi s'identifier à l'acteur, dans des films plus ou moins « a-fictionnels » où ce dernier se donne pour acteur et non pour personnage, mais continue par là à s'offrir comme être humain (comme être humain perçu), donc à permettre l'identification.* »⁷⁴⁶ Cette identification secondaire est présente dans le film d'action, on l'a vu, par la célébration érotisée du corps de la star masculine et musclée, enveloppe charnelle et

⁷⁴⁴ Christian Metz, **Le Signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma**, *op.cit.*, p.66.

⁷⁴⁵ *Idem*, p.68.

⁷⁴⁶ *Id.*, p.67.

fantasmée qui est à la fois observée et occupée par le spectateur. Ce facteur d'identification restant trop ponctuel pour s'appliquer à tous les films, Christian Metz définit une autre forme d'identification qu'il qualifie cette fois-ci de primaire, ou plutôt de « cinématographique primaire ». *« Le miroir est le lieu de l'identification primaire. L'identification au regard propre est secondaire par rapport au miroir, c'est-à-dire pour une théorie générale des activités adultes, mais elle est fondatrice du cinéma et donc primaire lorsque l'on parle de lui : c'est proprement l'identification cinématographique primaire. (« Identification primaire » serait inexact du point de vue psychanalytique ; « identification secondaire », plus exact à cet égard, deviendrait ambigu pour une psychanalyse cinématographique.) Quand aux identifications aux personnages, avec elles-mêmes leurs différents niveaux (personnages hors-champ, etc.), ce sont les identifications cinématographiques secondaires, tertiaires, etc. ; si on les prend en bloc pour les opposer simplement à l'identification du spectateur à son regard, leur ensemble constitue, au singulier, l'identification cinématographique secondaire. »*⁷⁴⁷ L'identification cinématographique primaire correspond à une identification à la caméra, ou plus précisément au regard que porte le réalisateur sur le monde par le biais de cette caméra et des autres outils techniques du cinéma (ralentis, accélérés, angles de prise de vue, enchaînement expressif des plans...) : *« Sans cette identification à la caméra, on ne saurait comprendre certains faits qui sont pourtant constants : comment se peut-il, par exemple, que le spectateur ne s'étonne pas lorsque l'image « tourne » (=panoramique), et qu'il sait pourtant bien qu'il n'a pas tourné la tête ? C'est qu'il n'a pas eu besoin de la tourner vraiment, il l'a tournée en tant que tout-voyant, en tant qu'identifié au mouvement de la caméra, comme sujet transcendantal et non comme sujet empirique. »*⁷⁴⁸ Nous avons vu comment notre expérience de la fiction non-interactive crée un blocage moteur qui garantit la dimension symbolique de l'identification du spectateur au déplacement physique des personnages ou de la caméra : c'est ce blocage qui nous évite d'avoir à tourner vraiment la tête durant le film et nous invite à nous en remettre au point de vue la caméra pour suivre l'action.

Chaque film est partagé entre les deux formes d'identification qui proposent au spectateur deux types d'expérience immersive, selon qu'il se rapproche du personnage (identification cinématographique secondaire) ou qu'il est stimulé par les mouvements de la caméra et les coupes brusques du montage (identification cinématographique secondaire). On pourrait aller jusqu'à avancer que l'identification aux personnages est plus prégnantes dans

⁷⁴⁷ *Id.*, p.79.

⁷⁴⁸ *Id.*, p.71.

les séquences narratives alors que l'identification cinématographique primaire s'avère particulièrement efficace pour provoquer la stimulation physique du spectateur durant les séquences spectaculaires. Ainsi, dans **Aliens**, la mise en scène de James Cameron se construit selon deux axes : les scènes d'action sont filmées par une caméra très mobile qui reste à une relative distance des combattants (principalement en plan moyen ou américain), alors que dans les scènes de dialogue les plans larges et mobiles cèdent la place à de gros plans fixes, scrutant les visages des acteurs : l'implication du spectateur dans le film est constante mais acquise grâce à des procédés qui varient selon les exigences dramatiques de chaque scène : il s'agit de mettre le spectateur au plus près des personnages (durant les dialogues) et au centre de l'action (durant les affrontements). L'analyse de cette dichotomie ne saurait pourtant être poussée trop loin puisque les contre-exemples abondent (la confrontation déjà évoquée entre Holly McClane et Hans Gruber dans **Piège de cristal** est un moment de tension psychologique où l'accent est mis sur l'identification aux personnages et à leurs processus mentaux, mais par le biais de mouvements d'appareils appelant à une identification cinématographique primaire) et que la caractéristique du mode de l'action est d'unifier le narratif et le spectaculaire, d'exprimer l'un par l'autre.

L'identification cinématographique primaire est celle du spectateur à la technique cinématographique, lorsqu'il reconnaît le point de vue de la caméra, fixe ou mobile, comme une fenêtre ouverte sur le monde de la fiction à laquelle il s'associe physiquement. Comme pour illustrer cette rencontre entre le point de vue humain et la technique cinématographique, le cinéma d'action contemporain représente souvent la relation de ses héros avec des appareils audio-visuels (avant, nous le verrons, d'illustrer la finalité de cette identification : la projection du spectateur ou de son double fictionnel dans l'image et son immersion physique dans l'univers de la fiction).

Conversation secrète de Francis Ford Coppola et **Blow Out** de Brian De Palma (1981) associaient déjà leurs héros à un appareillage sonore qui accentue l'acuité de leurs perceptions auditives mais c'est avec **Aliens** que James Cameron met en scène la caméra comme un personnage à part entière : chaque *Marine* porte sur son casque une mini-caméra dont les images (en travelling avant subjectif) sont retransmises au centre de commande où Ripley, Burke, le lieutenant Gorman et Bishop suivent l'action à distance, leur position anticipant sur les informaticiens d'**Ennemi d'Etat** ou des **Jason Bourne**. Les *Marines* d'**Aliens** sont tout entier intégrés dans le réseau (leur électrocardiogramme est également retransmis sur les écrans) et deviennent des corps-caméra, fusionnant avec l'appareil de prise

de vue dont la position et la trajectoire s'accordent sur les leurs. L'emploi de la caméra subjective est justifié par des personnages qui filment leurs déplacements (les militaires d'**Aliens** et d'**Universal Soldiers**, l'extraterrestre de **Predator**) ou qui ont littéralement une caméra à la place des yeux : les robots de **Terminator** et **Robocop** (celui-ci peut même incruster une fenêtre vidéo à l'intérieur de son viseur), les bras mécaniques du Dr. Octopus dans **Spider-Man 2** ou les utilisateurs du SQUID dans **Strange Days** (dans le film de Kathryn Bigelow, écrit par James Cameron, les images subjectives perçues par le cerveau humain sont enregistrées sur support digital et vendues au marché noir). L'identification du spectateur à la caméra est d'autant plus évidente que celle-ci est personnifiée, incarnée. Les corps-caméras transmettent ce qu'ils voient, et l'identification du spectateur est limitée à leurs perceptions individuelles.

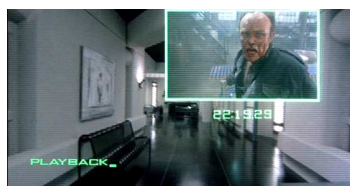


Figure 867 - Robocop



Figure 868 - Spider-Man 2



Dans **Abyss**, les extraterrestres qui explorent la station de forage en travellings avant subjectifs sont également associés à une caméra de cinéma puisque, lors de leur première apparition, ils imitent la forme du sous-marin Mini-dingue, celui-là même qui transporte la caméra sous-marine utilisée par l'équipage du Deepcore. Dans **True Lies**, Albert (Tom Arnold) l'adjoint de Harry Tasker spécialiste de la surveillance et des communications, est équipé d'une paire de lunettes dont le verre est en réalité un mini écran relié à une caméra. Le gadget permet la rencontre, propre à ce film entre l'espionnage et la comédie familiale (Harry découvre en chaussant les lunettes que sa fille vole de l'argent à Albert) mais explicite surtout l'association, centrale au cinéma de James Cameron entre la vision humaine et une caméra (déjà, en 1980, Bertrand Tavernier présentait dans **La Mort en direct** un homme se faisant greffer une caméra à la place des yeux, mais presque sans jamais employer la caméra subjective). Dans **Déjà vu**, Doug Carlin chausse un casque vidéo qui agit comme une caméra filmant à travers le passé : lancé à la poursuite du meurtrier avec son appareil de prise de vue, Carlin devient l'équivalent d'un caméraman, cherchant à cadrer l'action en direct, dirigé à distance par les scientifiques qui, comme des spectateurs de cinéma devant leur écran, lui conseillent le placement de sa caméra avec des termes techniques (« *panote à droite* »...).

Lors du meurtre subjectif de **Strange Days**, le tueur est le metteur en scène de ses fantasmes, il mime avec ses mains un cadre de cinéma qu'il approche du visage de sa victime⁷⁴⁹.



Figure 869 - True Lies



Figure 870 - Double Team



Figure 871 - Strange Days

La caméra (instance énonciatrice) peut aussi fusionner son point de vue avec celui d'un appareil de prise de vue à l'existence diégétique : caméras de surveillance ou de télévision qui enregistrent les déplacements des personnages d'**Ennemi d'Etat** ou **Rollerball** (le film de science-fiction **District 9** de Neill Blomkamp [2009] a systématisé cette approche mais l'abandonne dans sa dernière partie lorsqu'il devient un film d'action). Le point de vue est alors celui du réseau, de la multiplication des images automatiques, excluant le regard humain. Les images de ces points de vue-caméra impersonnels sont altérées de façon à être différenciées de celles filmées par la caméra extra-diégétique : elles sont brouillées comme une image basse définition ou colorées pour suggérer la présence d'un objectif filtrant (infrarouge, vision thermique...). Dans **Avatar**, lorsque Jake Sully enregistre son journal de bord, il semble s'adresser au spectateur, à la limite du regard caméra : l'objectif de sa *webcam* a fusionné avec celui de la caméra de James Cameron (caméra haute définition et à prise de vue stéréoscopique). Lorsque Sully bouge son ordinateur, la caméra l'accompagne, modifiant le cadre de notre vision, comme si nous étions à l'intérieur de la machine, à la place de la caméra.



Figure 872 - Avatar

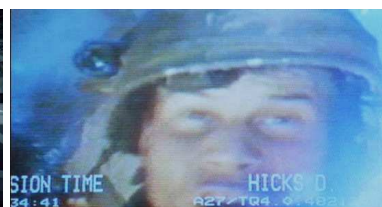


Figure 873 - Aliens



⁷⁴⁹ L'association de la prise de vue cinématographique au fantasme sexuel, à la frustration et à la mort rapproche les séquences de viol subjectives de *Strange Days* des meurtres à la caméra conçus par Michael Powell dans **Le Voyeur** (1960). Voir Steven Shaviro: « *Straight from the Cerebral Cortex : Vision and Affect in Strange Days* », Deborah Jermin, Sean Richmond (ed.), *op.cit.*, p.159-177, en particulier p.168-170.

Les informaticiens d'**Ennemi d'Etat**, des **Jason Bourne** ou les généraux de **La Chute du faucon noir** ne produisent pas d'images et représentent plutôt l'acte de réception : immobiles, ils perçoivent une multitude d'images venues du monde entier. A travers eux, l'identification du spectateur ne se fait plus à la caméra mais plutôt au montage puisque ces personnages doivent trier les informations et prendre en compte plusieurs points de vue sur la même action. En s'identifiant à l'acte de prise de vue, le spectateur de cinéma se voit doté de perceptions supra-sensorielles, dépassant les limites spatio-temporelles de l'expérience individuelle. Enfermé à l'intérieur d'une coque de métal immergée sous plusieurs kilomètres d'eau, l'opérateur sonar d'**A la poursuite d'Octobre Rouge** est comme un aveugle. Il est pourtant capable, grâce à son appareillage technologique qui associe les ondes sonores à la production d'images, de fournir une représentation précise de son environnement, jusqu'à pouvoir indiquer la catégorie des sous-marins que croise son bâtiment. L'association du personnage à la machine audio-visuelle est là encore une métaphore de l'identification cinématographique primaire qu'expérimentent les spectateurs de films d'action dont le corps et l'esprit se voient associés, par le biais de la caméra, aux déplacements physiques des héros de la fiction.



Figure 874 - **Minority Report**



Figure 875 - **Déjà Vu**

John Anderton dans **Minority Report** et Doug Carlin dans **Déjà Vu** connaissent également une exacerbation de leur champ perceptif puisqu'il leur est donnée la possibilité de voir des images de l'avenir pour l'un et du passé pour l'autre. Placés face à des écrans sur lesquels sont projetées des images, Carlin et Anderton sont à la fois des doubles du spectateur en attente d'une projection dans l'image et des représentations métaphoriques du réalisateur qui doit, dans **Minority Report**, reconstituer une action à partir de fragments d'images mentales et, dans **Déjà Vu**, choisir le meilleur angle de prise de vue pour saisir, en direct, une réalité qui lui échappe. Les héros de **Matrix** ont aussi accès, à leur manière, aux outils du cinéma, influant par le cadrage sur notre perception du haut et du bas ou altérant la vitesse de défilement des images afin d'analyser la trajectoire des balles. De même, l'incroyable précision des tirs des tueurs de **Wanted** (film largement inspiré de **Matrix**) est représentée par des plans subjectifs du tireur qui, en se focalisant sur sa cible (par exemple les ailes d'une

mouche) « zoome » dans l'image pour rapprocher d'elle notre regard. Dans tous ces exemples, les personnages influent sur la nature des images qu'ils perçoivent, leur cadrage ou la vitesse de leur défilement : ils intègrent, dans le cadre de la fiction, les compétences du « grand imagier ».

La mobilité subjective de la caméra, récurrente dans les films d'action de James Cameron ou John McTiernan vient du cinéma fantastique et d'horreur. Le *Steadicam* trouve certes une de ses premières utilisations pour accompagner le *footing* de Sylvester Stallone dans **Rocky**, mais ce sont la course meurtrière de Jack Nicholson dans **Shining** (Stanley Kubrick, 1980) et les attaques des loups de **Wolfen** qui popularisent définitivement ses mouvements à la fluidité cotonneuse (et c'est avec une version artisanale du *Steadicam* que Sam Raimi réalise en 1981 les visions subjectives des démons d'**Evil Dead**). De même, les travellings subjectifs du robot de **Terminator** évoquent ceux de la séquence d'ouverture d'**Halloween** de John Carpenter. C'était d'ailleurs déjà avec des mouvements de caméra subjectifs teintés de rouge que Cameron filmait les attaques des poissons carnivores dans son premier film (qu'il a largement désavoué), la production horrifique **Piranha 2 : Les Tueurs volants** (1981). Sans jamais perdre de vue cette dimension fantastique, le procédé va intégrer la syntaxe du cinéma d'action. La vision subjective et l'extrême mobilité de la caméra se rapportent au fantastique car elles ouvrent sur une expérience magique qui dissocie l'esprit du spectateur de son corps et le projette dans un nouvel environnement physique. L'hyperréalisme de la représentation dans le cinéma d'action contemporain concourt de même à produire une réalité alternative où les perceptions du spectateur sont équivalentes aux capacités presque surhumaines des héros de la fiction. Réaliser l'immersion physique du spectateur, sa stimulation sensorielle par le biais des techniques cinématographiques (et en particulier son identification primaire aux outils de la prise de vue) c'est, dans l'optique fantastique, faire de lui un voyant, lui donner accès à des perceptions supérieures, inexprimables de façon verbale. C'est ce qui arrive au docteur Eileen Flax dans **Nomads**, le premier film de John McTiernan qui n'est pas un film d'action (mais qui comporte quelques scènes de poursuite et se rapproche des **Guerriers de la nuit** par sa représentation fantasmée du phénomène des bandes urbaines) et définit d'emblée l'œuvre du cinéaste comme la recherche d'une implication physique et émotionnelle maximale.

Un soir, Flax ne réussit pas à empêcher la mort d'un patient en pleine crise d'hystérie : le professeur Pommier, un anthropologue québécois. Dans son dernier sursaut de vie, Pommier agrippe Flax et lui transmet son « Esprit » : elle va dès lors être hantée par la

mémoire du défunt qui se matérialise sous la forme d'images mentales. Ces *flash-back* nous éclairent sur la découverte qui a fait sombrer Pommier dans la folie. En parallèle de ses visions, Flax mène sa propre enquête dont les conclusions concordent avec ce qu'elle ressent. Car la jeune femme n'est pas un témoin passif des images du passé qui s'invitent dans sa tête : elle entre littéralement dans la peau de Pommier, revit physiquement les derniers jours de celui-ci et reçoit des stimuli sensoriels violents. Par l'emploi de la caméra subjective McTiernan place Flax, mais aussi le spectateur, à la place de Pommier, les obligeant à suivre les pas de celui-ci. Durant ses moments de transe somnambulique, Flax se rend dans les mêmes lieux que Pommier, retrouve des traces du passage du savant (elle se réveille sur une plage que Pommier a visitée, puis dans la chambre même de celui-ci). Les mouvements de caméra miment les déplacements du personnage et invitent le spectateur (dont le docteur Flax est un double diégétique, vivant elle aussi le récit par procuration) à se laisser aller et suivre le mouvement. La mise en mouvement du spectateur s'inscrit dans un processus de stimulation physique qui cherche à transmettre à celui-ci les sensations de Pommier et Flax. Lorsqu'à la fin du film celle-ci assiste par les yeux du savant à son agression, les contrechamps sur sa réaction montrent qu'elle partage la douleur qui lui a été infligée. Le nomade qui frappe Pommier au visage avec un tesson de bouteille porte ainsi son coup en direction de la caméra, comme s'il tentait de crever l'écran et de s'en prendre directement au spectateur.



Figure 876 - Nomads

Plus tard dans l'œuvre de McTiernan, l'écran de cinéma de **Last Action Hero** se laissera traverser « en douceur » par Danny Madigan mais dans **Nomads**, la surface du monde est violemment brisée, à l'image de ce plan où Pommier se réveille soudainement dans sa voiture et heurte le pare-brise avec sa tête au point de le faire voler en éclat. La fêlure qui se superpose à son visage exprime sa crise de folie et indique plus largement une cassure de l'espace-temps qui laisse filtrer *quelque chose* : les anciens esprits Inuats pénètrent et s'incarnent dans le monde contemporain, Eileen Flax voit sa réalité se fissurer pour accueillir des images et des sensations venues du passé.

De façon assez conforme aux codes du fantastique, les premières visions de Flax sont des images brèves qui viennent couper la continuité linéaire de sa réalité quotidienne, nimbées d'une blancheur qui souligne leur irréalité. Le passage à des *flash-back* plus importants et à une focalisation plus complexe a lieu avec la mise en mouvement de la caméra. Flax erre comme une somnambule dans les couloirs de son hôpital, suivie par la caméra. Ce plan semi-subjectif enchaîne avec un long plan subjectif mimant les déplacements d'un individu visitant une maison. Un reflet dans un miroir nous révèle l'origine de ce nouveau point de vue : Flax voit désormais le monde par les yeux de Pommier.



Figure 877 – Nomads

Le film va alors multiplier les glissements de points de vue de Flax à Pommier, du présent au passé. McTiernan utilise toute l'ambiguïté énonciative qu'il peut tirer de la circulation des plans subjectifs. Se réveillant sur une plage déserte, Flax aperçoit en contrechamp les nomades en train d'attaquer un automobiliste. Un troisième plan nous fait comprendre que cette agression ne se déroule pas devant elle mais a été observée par Pommier, au même endroit, quelques jours plus tôt. Plus loin, Flax se réveille chez Pommier et se retrouve face à la femme de celui-ci. Niki Pommier (Anna-Maria Monticelli) tend la main vers son visage en signe d'apaisement mais le travelling arrière qui accompagne son geste fait apparaître le visage de son mari qui, par un raccord de substitution quasi-invisible, redevient celui de Flax, terrorisée. A ce stade du film l'identification de Flax à Pommier est complète au point de créer un dédoublement au sein d'un même plan.



Figure 878 - Nomads

La caméra subjective qui, dès les débuts du film, fait coïncider la vision de Flax et celle du spectateur avec celle de Pommier, reste un effet rhétorique très marqué que

McTiernan utilise avec parcimonie. Après le long plan subjectif dans la maison de Pommier, la focalisation redevient externe : Pommier est présent à l'image dans les scènes illustrant ses souvenirs, la caméra prend la position d'un témoin extérieur à l'action et l'on passe d'une identification cinématographique primaire (le point de vue du spectateur coïncide avec les déplacements de la caméra) à une forme secondaire d'identification aux personnages cadrés en plans semi-subjectifs. De nombreux plans subjectifs réapparaissent dans le cours du film : lorsque Pommier conduit sa voiture à la recherche du gang, lorsqu'il regarde ses photos, lorsqu'il rentre chez lui après une nuit d'errance et que Niki se jette sur lui paniquée, et surtout lorsqu'il surveille les nomades et que son regard se confond avec l'objectif de son appareil photo. La mire de l'appareil photo est alors dessinée sur l'image et devient un équivalent de l'objectif de la caméra.

Dans **Nomads**, la mise en scène de McTiernan abolit la distinction entre le passé et le présent, la réalité et les visions fantastiques, l'acteur (Pommier qui vit l'action au présent) et le spectateur (Flax qui assiste aux événements à un second degré, par les yeux de Pommier), l'objectif de la caméra de cinéma (qui est la source du quatrième mur et qui doit toujours rester invisible) et celui de l'appareil photo (qui est tenu par Pommier et sur lequel le contrechamp est possible), enfin entre le regard du spectateur extérieur au film projeté et un spectateur immergé physiquement dans l'action, impliqué par la relation établie entre lui et la caméra. Ce faisant, McTiernan définit son cinéma (qui repose, comme celui des autres réalisateurs de films d'action contemporain, sur l'immersion physique) comme un art de la possession : les esprits errants (Pommier et les Inuats) passent de corps en corps et prennent contact avec la réalité par procuration ; les Idées abstraites doivent s'incarner, se révèlent dans un contact direct avec le monde concret ; le spectateur n'est plus envisagé comme un regard abstrait porté à distance sur le monde de la fiction mais comme un corps qui tout entier traverse l'écran pour vivre et ressentir l'action. On retrouve là l'intérêt de McTiernan pour les théories d'Antonin Artaud, sa mise en valeur de la communion sensorielle par rapport à la distance intellectuelle. Expérience physique archaïque et violente, la possession (comme le rêve ou l'hypnose) nous oblige à abandonner nos comportements rationnels et à porter une attention particulière à nos sensations. Notre corps devient le jouet de forces extérieures. Le possédé n'a plus le contrôle de ses déplacements et de ses actions, il se perçoit lui-même comme un Autre. Tel est, sous une forme extrême, le résultat de la mise en mouvement du spectateur par le cinéma d'action contemporain dont les travellings subjectifs ou semi-subjectifs dessinent dans l'espace des trajectoires qui nous projettent au cœur de l'action. Mais rassurons-nous : *« la « relaxation » du spectateur n'est pas hypnose : l'impuissance du*

rêveur est affreuse et celle du spectateur heureuse : celui-ci sait qu'il assiste à un spectacle inoffensif. Le rêveur croit en la réalité absolue de son rêve absolument irréal. »⁷⁵⁰

Dans **Abyss**, James Cameron associe lui aussi la personnification du point de vue de la caméra avec un phénomène magique : non plus une possession extra-sensorielle mais la présence d'extraterrestres qui prennent le contrôle de la production des images et justifient la mobilité des prises de vue. En prenant la forme de Mini-dingue, le sous-marin-caméra, les extraterrestres prennent symboliquement le contrôle de la mise en scène, de ses mouvements libres et de ses points de vue dématérialisés. Dans les coursives du Deepcore, la caméra de Cameron suit au plus près les personnages comme elle le faisait dans le décor, semblable, de la base spatiale d'**Aliens**. Les longs déplacements *Steadicam* mettent en mouvement le spectateur en lui donnant à voir des trajectoires abstraites, et annoncent l'arrivée dans la station (à la moitié du film) du pseudopode liquide façonné par la force extraterrestre. Le point de vue non-humain du pseudopode est évidemment illustré par des travellings avant tournés au *Steadicam* dont la surface est brouillée pour donner l'impression que c'est l'eau qui nous regarde. La citation de Nietzsche qui ouvre le film (« *Quand vous scrutez les abîmes, les abîmes vous scrutent aussi* ») annonce un principe de réciprocité et de mimétisme qui correspond au comportement des extraterrestres : ils reproduisent la forme de Mini-dingue ou du visage de Lindsey, et se voient dotés d'un point de vue par la mise en scène. Spectateurs, quand vous regardez le film, le film vous regarde aussi. La caméra a gagné une existence matérielle et une liberté de mouvement. Après avoir été un petit poisson tueur, un cyborg ou une caméra portable, la caméra mobile et omnisciente des films de James Cameron devient dans **Abyss** le point de vue d'un extraterrestre invisible observant les humains à distance. C'est ce que faisait déjà John McTiernan dans **Predator**, avec une créature autrement moins pacifique que celles d'**Abyss**, dont le regard coloré surplombait la jungle.

Le sommet émotionnel d'**Abyss** est atteint lorsque le personnage de Lindsey manque de se noyer : la caméra est alors placée au niveau du sol, en contre-plongée vers le plafond, notre regard se confondant avec celle de la morte (le même cadrage était déjà présent lors de la mort de Murphy dans **Robocop** de Verhoeven et réapparaît chez Cameron dans **Avatar** lors de la mort du docteur Augustine et lorsque les pilotes d'avatars plongent dans leur transe ou s'en réveillent). Alors que Bud tente de sauver sa femme en lui pratiquant la respiration artificielle, Cameron cadre le symétrique de l'image précédente, une plongée depuis le

⁷⁵⁰ Edgar Morin, *op.cit.*, p.157.

plafond sur le corps de Lindsey et les personnages qui l'entourent, figuration conventionnelle de la mort où l'esprit de Lindsay a quitté son enveloppe matérielle et observe ce monde qui fut le sien. Le point de vue de la caméra s'est une fois encore dématérialisé, avant de reprendre sa place au milieu des vivants lorsque Lindsey sort de son coma. De la présence d'extraterrestres à une expérience de mort imminente, l'omniscience de la caméra et sa mise en mouvement dans l'espace sont, dans **Abyss** comme dans **Nomads**, le résultat de conceptions métaphysiques où la réalité excède le visible.



Figure 879 - Abyss

Cette dissociation est celle de l'âme et du corps, de l'abstrait et du concret, de la caméra et de son sujet et nous amène à revenir à la question, centrale au cinéma d'action contemporain, de l'incarnation. L'incarnation est d'abord celle des corps puissants qui peuplent ces films, des corps sous pression à la matérialité très marquée. C'est aussi la façon dont la caméra est mise en valeur comme un corps mobile qui prend part à l'action et porte un point de vue subjectif sur celle-ci. La mise en scène spectaculaire produit des sensations (de vitesse, de choc, de chaleur) qui sont communiquées par l'image au corps du spectateur. L'identification cinématographique secondaire se rapporte à la première forme d'incarnation (au corps de l'acteur), l'identification cinématographique primaire à la seconde (au corps-caméra). Œuvrant sur ces deux niveaux (des stars qui provoquent le désir mimétique du spectateur et une mise en scène immersive), le cinéma d'action contemporain a souvent exprimé son désir d'incarnation dans des fictions qui apparaissent comme autant de mises en abyme.



Figure 880 – Robocop



Figure 881 – Avatar



Dans **Nomads**, l'esprit d'un mort prend le contrôle d'un vivant et les Inuats sont d'anciens démons indiens qui réapparaissent dans le monde moderne sous la forme d'une bande violente. Dans **Matrix**, les rebelles téléchargent leur esprit dans des corps virtuels pour se rendre dans la Matrice et, dans **Ultimate Game**, les participants d'un jeu vidéo grandeur nature dirigent depuis chez eux des combattants bien réels (il s'agit de prisonniers sacrifiés par une multinationale) comme s'il s'agissaient d'avatars fictionnels. Dans **Robocop**, le policier blessé Alex Murphy est ressuscité par la greffe de son cerveau dans un corps robotique et, dans **Clones**, la majorité de la population commande par l'esprit des corps de synthèse⁷⁵¹ qui évoluent à sa place dans le monde physique. Dans **Strange Days**, les usagers du SQUID consomment comme une drogue des images subjectives prélevées dans la mémoire d'autres personnes (la séquence d'ouverture) ou dans leurs propres souvenirs (Lenny Nero [Ralph Fiennes] se repasse les meilleurs moments de sa relation avec Faith [Juliette Lewis]), occupant un corps et un point de vue qui n'est pas ou plus le leur.



Figure 882 - Strange Days

Le rapport des héros d'action avec leurs gadgets et leurs véhicules tient aussi de l'incarnation : les pilotes de **Top Gun** ne font qu'un avec leur avion, tout comme Ripley ou le colonel Quaritch (Stephen Lang) fusionnent avec leur exo-armure à la fin d'**Aliens** ou d'**Avatar**. Lorsque les super-héros revêtent leur costume, ils deviennent un autre homme et, dans un premier temps, il leur est toujours difficile de maîtriser ce nouveau corps, d'incarner leur persona héroïque, comme en témoignent les déboires que connaît Tony Stark (Robert Downey Jr.) lors des essais de son armure dans **Iron Man**.

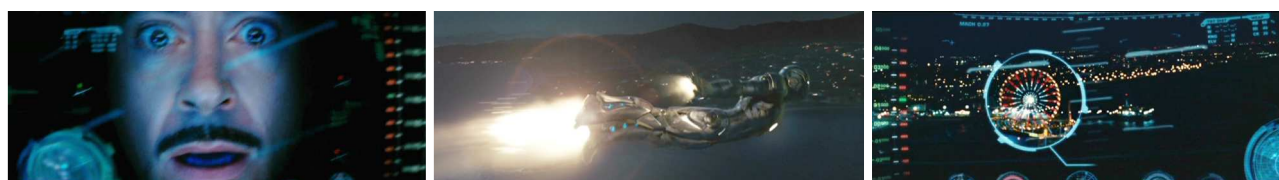


Figure 883 - Iron Man

⁷⁵¹ Le titre original du film de Jonathan Mostow, **Surrogates** se traduit par « substitut » et s'avère plus pertinent que sa traduction française : « clones » renvoie à l'idée d'une reproduction génétique à l'identique alors que les « substituts » sont des créations mi-organiques mi-mécaniques ne ressemblant en rien à leur possesseur. On est plus proche du principe de l'avatar tel que présentée par James Cameron dans son film éponyme.

Le thème de l'incarnation est central au scénario de James Cameron pour **Avatar**. Un militaire tétraplégique projette son esprit dans un nouveau corps, représentation métaphorique des conceptions du cinéma de Cameron ou McTiernan : le spectateur passif partage les déplacements spectaculaires et les sensations d'un corps actif, au point de fusionner avec lui. Le film multiplie les métaphores de l'incarnation, de la projection d'un esprit dans un autre corps : le colonel Quaritch à l'intérieur de son robot de combat qui reproduit le moindre de ses gestes ou la façon dont les Na'vis entretiennent un contrôle mental sur leur environnement. Ils dirigent leurs montures par une sorte de liaison télépathique qui leur permet également de rester en contact avec leur divinité Eywa, force immatérielle mais concentrée dans les arbres. Pour ce faire, les Na'vis effectuent « *shahaylu* », le « lien » avec l'aide de leur natte qui les relie à leur environnement et permet le transfert de leur esprit⁷⁵². Le monde d'**Avatar** traitant, on l'a vu, de façon organique des problématiques traditionnellement associées à la réalité virtuelle, ce lien s'avère très proche (y compris au niveau visuel) des interfaces électroniques entre humains et systèmes informatiques visibles dans des films issus de la culture *cyberpunk* et qui s'interrogent également sur l'incarnation.



Figure 884 – Avatar



Figure 885 - Matrix

Dans **Johnny Mnemonic** (Robert Longo, 1995), Keanu Reeves transporte des informations secrètes implantées dans son cerveau et, dans **Matrix**, les rebelles téléchargent leur esprit dans les corps virtuels de la Matrice. **Ghost in the Shell** de Mamoru Oshii s'achève comme **Avatar** par l'implantation définitive de l'esprit du héros dans un nouveau corps (un enfant robot chez Oshii, un extraterrestre chez Cameron). Pour mettre en scène le passage de l'esprit de Sully dans un nouveau corps, Cameron utilise le plan subjectif. Celui-ci revient régulièrement dans le film, associé aux transitions d'un corps à l'autre, d'un monde à l'autre : lorsque Sully s'endort dans son caisson ou se réveille de sa transe, lorsqu'il se réveille dans

⁷⁵² Le principe de l'incarnation se retrouve même dans le profilmique, dans la conception même du film. La technique de la *Performance Capture* employée par Cameron pour donner corps aux Na'vis permet l'application des traits, des mouvements et des expressions d'un acteur (de tout ce qui constitue son « jeu ») sur un modèle en images de synthèse. Il s'agit autrement dit de permettre à l'acteur d'incarner un personnage d'animation, de dématérialiser sa performance pour contrôler un corps qui n'est pas le sien. La relation qu'entretient Sully avec son avatar apparaît comme le reflet, dans le cadre de la fiction, de celle des acteurs Sam Worthington ou Zoé

son nouveau corps (l'identification du point de vue de la caméra avec celui du personnage est soulignée par la présence de ses mains en amorce de chaque côté du cadre et celle des médecins situés au-dessus de lui qui nous regardent droit dans les yeux), ou lorsque le docteur Augustine meurt et que son esprit quitte son corps pour communier avec Eywa. Le passage de l'esprit de Jake de son corps humain à son corps na'vi est représenté par une progression dans un tunnel multicolore, effet stéréoscopique très marqué et variation autour de la figure du travelling avant comme projection du spectateur à travers l'image.

Pour James Cameron, l'incarnation, la visualisation du contrôle du corps par l'esprit (ou « un » Esprit) passe par le plan subjectif. La caméra subjective, c'est « *rabattre l'identification secondaire sur la seule identification primaire* »⁷⁵³, c'est-à-dire associer explicitement la vision de la caméra avec celle du personnage⁷⁵⁴. Une association qui est rendue explicite par des marques de subjectivité comme un certain type de déplacements de la caméra (travelling avant plus ou moins instable, panoramique mimant une tête qui tourne), un cadrage à hauteur d'homme, la présence des bras ou des jambes en amorce et, souvent, une coloration particulière de l'image (vision rouge du Terminator, la mire de l'appareil photo de Pommier, le filtre thermique du Prédateur, le filtre gris des lunettes permettant de voir les extraterrestres dans **Invasion los Angeles...**) qui sépare ce type de plan des cadrages objectifs. « *Dans ce processus d'ocularisation interne, s'opère une identification secondaire, au personnage, se superposant à une identification primaire.* »⁷⁵⁵ Il y a une identité entre l'objectif de la caméra et les perceptions humaines, entre ses déplacements personnifiés et les trajectoires des personnages dont elle finit par prendre la place. « *Le spectateur voit ce que*

Saldana avec leur doubles de synthèse sur le plateau du film.

⁷⁵³ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *op.cit.*, p.186.

⁷⁵⁴ Pour François Jost, la caméra subjective est « *ocularisation interne primaire* » (*op.cit.*, p.30) et cinq critères permettent d'identifier une image comme subjective (*Idem*, p.23-24) :

- « *l'exagération du premier plan qui suggère la proximité d'un objectif-œil.* »
- « *l'abaissement du point de prise de vue au-dessous du niveau des yeux.* »
- « *La représentation d'une partie d'un corps en premier plan, supposant l'ancrage dans un regard : vue d'un paysage qui défile à travers une mèche de cheveux [...] ; mains entrant par le bas d'une photo pour suggérer la présence hors cadre d'un homme [...].* »
- « *L'ombre du photographe.* »

- « *La matérialisation, dans la photo, du viseur de l'appareil.* » Il faut élargir ce dernier critère : outre le viseur de l'appareil photo (effectivement présent dans **Nomads**), on peut rajouter tous les filtres numériques, thermiques ou vidéo par lesquels les films d'action technologique représentent le point de vue de nombreux personnages.

Ces cinq critères sont valables pour les images fixes (photographie) ou mobiles (cinéma) et François Jost en ajoute un dernier, proprement cinématographique celui-ci : « *La caméra ne peut être dite « subjective » que lorsque se marque dans le signifiant la matérialité d'un corps : aux critères que nous avons répertoriés pour la photo s'ajoute, pour le cinéma, une certaine qualité de mouvement de l'opérateur, un « tremblé », « un bougé », qui, inmanquablement, renvoie à celui qui prend le film, qui regarde la scène.* » (*Id.*, p.26)

⁷⁵⁵ Eric Costeux, **Cinéma et pensée visuelle. Regard sur John Carpenter**, Paris, L'Harmattan, collection Champs visuels, 2005, p.162. L'analyse de l'auteur porte sur la séquence d'ouverture d'**Halloween**.

voit le personnage, ce qui signifie que la feintise est celle d'un acte de perception intrafictionnel. Le spectateur se projette en quelque sorte dans l'expérience perceptive du personnage. »⁷⁵⁶ L'emploi de la caméra subjective reste soumis à une représentation artificielle, comme le rappelle Eric Costeix au sujet du début d'**Halloween** : « la vue à travers les orifices du masque du serial killer, le bruit de la respiration, constituent des « effets de réel ». Ils donnent l'impression d'être vraiment à la place du personnage. Cependant, dans ces conditions, un personnage ne verrait pas du tout la scène représentée de cette manière. La présence des deux orifices est davantage le signe d'une vision monoculaires à travers deux trous, comme pourrait le produire un objectif de caméra obstrué par un masque, au lieu d'une vision binoculaire d'un homme normal. »⁷⁵⁷

Le même effet de cache autour de l'image pour mimer la position des yeux se retrouve par exemple dans **Dans la peau de John Malkovich** (Spike Jonze, 1999) et s'avère en effet plus un artifice pictural qu'un effet de réel. De même, les films en caméra subjective, bien que vus par les « yeux » du personnage, ne montrent par exemple jamais l'image brouillée par les battements de paupière (dans **La Mort en direct**, l'image télévisée filmée par les yeux d'Harvey Keitel devient noire lorsqu'il ferme les yeux). **Strange Days** pallie, par le biais de la science-fiction, à cette difficulté en faisant de ses plans-séquences subjectifs non pas la reproduction de ce que voit le personnage mais de ce qu'il perçoit. Les images enregistrées par le SQUID le sont non pas au niveau des yeux mais du cortex cérébral, là où nos perceptions binoculaires sont assemblées en une seule image. Ce n'est pas ce que le producteur du SQUID a vu qui est transmis à l'utilisateur mais tout ce qu'il a ressenti, un faisceau de sensations qui sont traduites en images. L'autre convention liée à l'emploi de la caméra subjective que **Strange Days** dépasse, c'est justement celle de la présence de la caméra : dans une scène en caméra subjective, la caméra est par convention placée à la place du protagoniste mais n'a pas d'existence dans la diégèse du film. Lorsque les personnages de **La Dame du lac** (Robert Montgomery, 1947) regardent en direction de la caméra, ils voient Marlowe, pas l'appareil de prise de vue. Dans **Strange Days**, au contraire l'appareillage cinématographique qui produit l'image est intégré dans le cadre de la fiction, puisque le corps humain a comme fusionné avec la caméra (qui reste invisible car il s'agit d'un enregistreur miniature). Le film maintient par contre une convention, celle du format de l'image : le film est tourné en CinémaScope, ce qui n'est évidemment pas naturel à la vision humaine. Selon Kathryn

⁷⁵⁶ Jean-Marie Schaeffer, op.cit., p.257.

⁷⁵⁷ Eric Costeix, op.cit., p.124.

Bigelow⁷⁵⁸, il aurait sans doute fallu changer le format de l'image durant les séquences subjectives⁷⁵⁹.



Figure 886 - Nomads



Figure 887 - Spider-Man 2

Strange Days s'ouvre sur une séquence subjective de plusieurs minutes, imposant d'emblée un motif qui, dans les autres films d'action, est utilisé avec parcimonie et surtout arrive d'ordinaire plus tardivement (dans **Terminator**, le plan subjectif est utilisé pour révéler la nature robotique du personnage seulement après la séquence de la discothèque). C'est l'occasion pour James Cameron, ici scénariste, de traiter par le biais de la fiction d'un élément clé de la grammaire cinématographique du genre. Le SQUID, qui projette ses utilisateur dans la « vraie vie, la vie de la rue » (c'est avec cette promesse que Nero revend les disques à ses clients), est une version augmentée et personnelle, intime, de la projection cinématographique⁷⁶⁰. L'image reçue est un spectacle subjectif, une pure sensation que le « spectateur » branché au SQUID ne peut distinguer de la réalité. Au simulacre audio-visuel que propose le cinéma, le SQUID répond par un parfait simulacre sensoriel, annonçant plus le monde de **Matrix** que celui d'**Avatar** (la planète Pandora est un monde physique, ce que la Matrice n'est pas). La vision subjective est présentée comme une réalité augmentée, une projection physique du spectateur dans l'action par le biais de stimuli physique. Le plan subjectif est à ce point inscrit dans la syntaxe du film d'action contemporain que son usage n'est pas limité dans les séquences liées au SQUID. A plusieurs reprises, les cadrages de Bigelow sont à la limite du plan subjectif sans pour autant réaliser une exacte identification de la caméra au personnage : lorsque Lenny retrouve Faith dans les coulisses du club où elle

⁷⁵⁸ Dans son commentaire audio de la séquence d'ouverture sur le DVD du film (20th Century Fox Home Entertainment).

⁷⁵⁹ C'est le choix qu'avait fait Douglas Trumbull dans son film de science-fiction **Brainstorm** (1983) où les séquences qui matérialisent la mémoire et les sentiments des personnages ont été filmées avec une pellicule 70mm et un son six pistes (en remplacement du format de projection Showscan, technologie immersive créée par Trumbull et proche de l'Imax) alors que les scènes objectives sont filmées, de façon plus conventionnelle, en 35mm avec un son Dolby. De plus, les séquences subjectives sont en format large alors que l'image est plus proche du carré dans le reste du film. Ce format d'image mixte annonce également l'intégration de séquences Imax dans des films tournés en 35mm (comme dans **The Dark Knight** ou **Transformers 2**, voir première partie, B/ 1).

⁷⁶⁰ Le SQUID se rapproche également de la vidéo et des supports de stockage numérique puisque l'utilisateur est libre dans son visionnage, peut aller en avant ou en arrière dans le clip, en sélectionner une portion précise et la

chante, la caméra accompagne les déplacements du dealer et caresse la chanteuse du regard, puis l'image de Nero se reflète dans un miroir dans une image typique du filmage en caméra subjective. De même, lorsqu'elle filme la poursuite de la prostituée par les policiers dans les couloirs du métro, la cinéaste le fait avec de longs mouvements de caméra mobiles qui renvoient à ceux de la séquence d'ouverture, mais sans cette fois-ci que la scène soit présentée comme subjective.



Figure 888 - Strange Days

Alors que les muscles du héros invitent à l'identification secondaire, l'identification primaire est produite par une mise en valeur de ses yeux. La caméra épouse son regard et, en se déplaçant, le dote d'un poids physique. Dans **Avatar**, la phrase « *Je te vois* » est représentative de la culture na'vi, donnant au regard une fonction mystique : il ne s'agit pas tant de voir son interlocuteur que de voir *à travers* lui, percevoir son esprit et le monde qui l'entoure. Dans **Clones**, les humains doivent porter une paire de lunettes spéciales pour projeter leur esprit dans leur double cybernétique et l'arme utilisée pour les détruire grille leurs yeux. Blessé, le robot de **Terminator** retire son œil humain, remplacé par un voyant rouge. Dans **Nomads**, les yeux de Flax saignent lorsqu'elle est possédée par l'esprit de Pommier et, dans **Strange Days**, le visage masqué du tueur se reflète sur la pupille de sa victime.



Figure 889 - Nomads



Figure 890 - Strange Days



Figure 891 - Clones

La caméra subjective est utilisée pour rendre compte de situations extrêmes qui mobilisent toute l'énergie du héros : dans **Aliens**, la seule séquence subjective à ne pas être médiatisée par les caméras des soldats correspond, à la fin du film, au point de vue de Ripley lorsqu'elle court en portant Newt pour échapper à l'explosion de la colonie. Pourtant, Selon Christian Viviani, « *le plan subjectif, en soi, est déshumanisant et bloque l'identification*

regarder plusieurs fois (voir Steven Shaviro, article cite, p.170).

[...] : le regard est dissocié de son porteur »⁷⁶¹. La caméra subjective ne serait donc pas tant un procédé d'identification et d'immersion qu'au contraire un facteur de distanciation. La remarque est juste du point de vue de l'identification cinématographique secondaire (le spectateur ne peut pas se reconnaître dans un personnage qu'il ne voit que lorsqu'il passe devant un miroir), mais pas du point de vue de l'identification primaire puisque la stimulation du spectateur par le mouvement de la caméra dans l'espace se fait de toute façon au-delà de toute logique, dans une relation purement physique à l'image.



Figure 892 - La Dame du lac

C'est à l'aspect deshumanisant de la caméra subjective qu'est habituellement associé l'échec artistique de **La Dame du lac**. Le véritable problème du film nous paraît surtout être celui de son sujet : si l'univers du film noir est teinté d'une subjectivité que Robert Montgomery a voulu retranscrire en adoptant la technique de la caméra subjective, il s'agit surtout d'œuvres largement discursives, reposant sur de longues séquences de dialogue durant lesquelles le détective collecte des informations. Lorsque dans sa présentation du film Montgomery met l'accent sur son aspect « interactif », c'est pour proposer aux spectateurs de chercher les indices en même tant que Marlowe (une démarche intellectuelle) plutôt que pour les inviter à ressentir l'action, comme le fait Lenny Nero lorsqu'il vante les mérites de ses SQUID dans **Strange Days**. Faute d'action physique, **La Dame du lac** se réduit vite à une succession de longues scènes de dialogue où des personnages centrés dans le cadre regardent en direction de la caméra avec les yeux exorbités (Audrey Totter, dans le rôle d'Adrienne Fromsett, faisant preuve d'un impressionnant levé de sourcil). Vidés de leur principal centre d'intérêt (le personnage agissant), la plupart des plans du film de Montgomery apparaissent effectivement dénués d'intérêt, là où les plans subjectifs de **Strange Days**, et plus largement des films d'action contemporains, sont utilisés dans des séquences spectaculaires où l'image est saturée d'informations et de mouvements qui maintiennent l'œil du spectateur en alerte, garantissant ainsi son implication dans l'action. L'impact du plan subjectif dans le cinéma contemporain est bien sûr également renforcé par la vitesse des images : dans **La Dame du lac**, la caméra se déplace doucement, ce qui est plus dû à la difficulté technique du tournage

⁷⁶¹ Viviani Christian, « James Cameron et John McTiernan. Action Men », article cité, p.80.

qu'à la lenteur du personnage qu'elle est censée représenter ; dans **Strange Days**, la caméra court, tourne sur elle-même et saute dans le vide, réalisant la stimulation et l'immersion du spectateur.

Que l'immersion soit ou non réalisée par le plan subjectif, son aspect « *deshumanisant* », souligné par Christian Viviani, provient du fait qu'il est le plus souvent associé dans les films d'action à des points de vue non-humains : celui des robots de **Terminator**, **Robocop** ou **Universal Soldiers**, des extraterrestres de **Predator** ou **Abyss**, des fantômes de **Nomads**, des caméras de **Strange Days**, **Rollerball** ou **Ennemi d'Etat**. On constate que dans tous ces exemples (à l'exception, et encore, de celui d'**Abyss**) le point de vue subjectif est associé à une menace, un danger pour les héros. Dans **Strange Days** le SQUID est une drogue, sert à enregistrer des crimes (braquage, viol) et est présenté comme antinaturel car la persistance des images gravées sur disque s'oppose au fonctionnement de la mémoire basé sur l'oubli. Toujours chez Kathryn Bigelow, le premier plan de **Démineurs** est la vision subjective d'un robot télécommandé pour désamorcer une bombe : la caméra est située au ras du sol, l'image a une texture vidéo granuleuse et l'ombre du robot est visible sur le sol. Le plan subjectif est d'emblée présenté comme non-humain et cette deshumanisation s'étend y compris aux visions subjectives des personnages humains : lorsque les démineurs revêtent leur « armure » de protection et que la caméra est placée sous la bulle de plastique qui leur sert de casque, ils s'apparentent bien à des robots.



Figure 893 - Démineurs

Ce qui caractérise la mise en scène des films d'action américains contemporains, ce n'est finalement pas tant l'utilisation immersive de la seule caméra subjective que la multiplication des points de vue, y compris non-humain, mis en relation par un montage serré : les films de Cameron et McTiernan « *jouent d'une multiplication des points de vue qui s'écarte délibérément du binôme regardant/regardé, qui était l'une des clés du montage classique. [...] Dans un découpage classique, encore abondamment utilisé dans le film d'action contemporain, la vision est presque immédiatement suivie du contrechamp de son porteur qui annule l'effet deshumanisant en liant les deux dans l'esprit du spectateur. Cameron et McTiernan pervertissent le système en enchaînant la vision de la machine au*

plan objectif des humains qui s'opposent à elle, donc un plan deshumanisant à un plan présentatif. »⁷⁶². C'est également le cas chez Paul Verhoeven qui, dans **Robocop**, retarde l'apparition de son héros en multipliant les plans subjectifs sans contrechamp. Le policier Alex Murphy meurt de ses blessures en caméra subjective, ce qui implique le spectateur dans la souffrance de cet instant. Puis Murphy se réveille dans l'armure de Robocop, toujours en caméra subjective : l'image est désormais un point de vue vidéo mais la continuité de la vision subjective laisse pressentir que la conscience de Murphy est toujours active sous cette carapace de titane et de kevlar. La séquence de la construction du robot est fragmentée en une série de saynètes subjectives où les personnages parlent directement à la caméra (à Murphy et au spectateur), interagissent avec elle (une scientifique vient embrasser l'objectif), jusqu'à ce que la caméra se mette en mouvement, mimant les premiers pas du policier robot. A cet instant, la succession des champs subjectifs n'a toujours pas été suivie d'un contrechamp présentatif, tout au plus a-t-on aperçu la silhouette du robot sur un moniteur, vision doublement médiatisée (la caméra qui sert de vision à Robocop regarde son image filmée par une autre caméra). Lorsque le robot arrive dans le commissariat, le découpage abandonne le point de vue unique puisque Robocop est vu par ses nouveaux collègues, mais il reste à distance, masqué par une vitre opaque puis par une grille.



Figure 894 - Robocop

A l'exception de quelques morceaux de bravoure technique qui poussent la vision subjective jusque dans ses derniers retranchements (le premier plan-séquence de **Strange Days** s'achève sur la mort de l'individu à la source de l'image), les plans subjectifs sont dans les films d'action remis en perspective avec une vision objective et extérieure à l'action. C'est le cas, de façon exemplaire, lors du duel entre Bud et Coffey dans **Abyss** où les visions internes de chacun des personnages sur son adversaire se doublent de plans semi-subjectifs de diverses hauteurs montrant les deux personnages dans le cadre de façon à les resituer dans l'espace⁷⁶³. La multiplication des points de vue rejoint la perception intuitive de l'action

⁷⁶² *Ibidem.*

⁷⁶³ François Jost se refuse à classer les plans semi-subjectifs parmi les ocularisations car ils « ne renvoient à aucune distance du monde diégétique. Leur fonction est de nous faire partager plutôt la position cognitive du

puisque le spectateur œuvre mentalement à la reconfiguration de l'espace fragmenté par le montage : nous avons vu comment, dans **Pitch Black**, la confrontation de Riddick avec les monstres était figurée par un enchaînement d'images subjectives colorées, sans passer par un plan présentatif. Cameron n'hésite pas à faire raccorder plusieurs plans subjectifs entre eux : Bud regarde Coffey/Coffey regarde Bud, et, lors de la première attaque des extraterrestres d'**Aliens**, le réalisateur filme un échange de paroles entre Hicks (Michael Biehn) et Hudson (Bill Paxton) en juxtaposant les images de leurs caméras portatives, la position des personnages étant déduite du regard qu'ils portent l'un sur l'autre.



Figure 895 - Abyss

Les films d'action les plus récents donnent l'impression au spectateur de pouvoir occuper tous les points de vue, toutes les échelles de plan du micro au macroscopique, du subjectif déshumanisé d'une caméra de surveillance au suivi d'un personnage en train de courir. Nous tournons autour de Keanu Reeves lorsqu'il se bat dans **Matrix** et, dans **Déjà vu**, l'omniscience de la caméra est non seulement spatiale mais aussi temporelle : la triangulation de plusieurs images satellitaires permet aux personnages de voir le passé sous toutes ses coutures, faisant passer à travers les murs une caméra immatérielle et invisible, capable d'occuper toutes les positions dans l'espace (la dimension voyeuriste de cette invention est révélée lorsque les informaticiens s'en servent pour « surveiller » une jolie fille qui prend sa douche).

Dans **Invasion Los Angeles**, le découpage en tout point classique de John Carpenter associe immédiatement chaque point de vue subjectif à sa source : les plans révélant la présence des extraterrestres, filmés au travers du film gris des lunettes, sont suivis de leur contrechamp sur le porteur des lunettes, un retournement de la caméra selon un angle d'exactly 180° qui renvoie le regard à lui-même (il en va de même lors du *gunfight* de fin où l'avancée des deux héros dans un couloir est alternativement filmée en plans subjectifs et présentatifs, toujours cadrés frontalement).

personnage que son regard. A ce titre, ils relèvent de l'analyse de la focalisation » Op. cit., p.156.



Figure 896 - Invasion Los Angeles

La multiplication des points de vue telle que la décrit Christian Viviani dans les films de John McTiernan ou James Cameron transcrite des leurre visuels, suggère la présence de personnages invisibles ou au contraire associe le regard d'un personnage à des images qu'il ne peut pas avoir vu.

Dans **Predator**, l'apparition de l'extraterrestre est retardée jusqu'à sa première attaque (lorsqu'il tue Hawkins [Shane Black]), alors que nous avons déjà occupé à plusieurs reprises son point de vue. Comme l'a expliqué Christian Viviani, le contrechamp du regard subjectif ne révèle plus sa source, ce qui crée un flottement fantastique dans l'organisation de l'espace. Après l'attaque du village, Billy (Sonny Landham) est persuadé d'être observé et confie ses doutes à son chef. « *Il y a quelque chose dans ces arbres* » explique-t-il à Dutch alors que la caméra, qui mime leur regard, effectue un long zoom avant en direction de la jungle. Ce mouvement d'enfoncement dans l'image ne fait rien apparaître mais raccorde sur un plan subjectif du Prédateur (point de vue reconnaissable par la présence du filtre thermique sur l'image) qui regarde, en contrechamp, les deux militaires en train de scruter sa tanière. Le Prédateur était bien là à les observer mais reste invisible pour les personnages et la caméra. Pour montrer que le Prédateur observe Dutch et Billy, McTiernan juxtapose ensuite deux plans subjectifs, du point de vue de l'extraterrestre, montrant les militaires selon deux échelles de plan, comme si la créature s'était approchée d'eux. Le plan qui suit ces images subjectives n'est toujours pas un contrechamp révélant la position du Prédateur mais un autre gros plan, objectif, de Dutch et Billy cadrés de profil : le présentatif succède au subjectif. Le monstre est doublement une illusion d'optique, d'abord grâce à son camouflage qui reflète la jungle et que l'on découvre lorsqu'il se jette sur Hawkins, mais aussi par sa façon de disparaître dans les interstices du montage, d'échapper au contrechamp tout en contrôlant le point de vue de la caméra. Comme le Prédateur, le sous-marin soviétique d'**A la poursuite d'Octobre Rouge** se caractérise par sa capacité d'apparaître et de disparaître à volonté, de tromper le point de vue de ses ennemis, cette fois-ci non pas en devenant invisible mais en se déplaçant de façon silencieuse (dans ce film, l'origine des images est sonore, conforme en cela au principe du sonar).



Figure 897 - Predator

A l'inverse, lors de l'attaque des *Marines* par les extraterrestres dans **Aliens**, la multiplication des points de vue et l'alternance des ocularisations interne et zéro⁷⁶⁴, donne l'impression que Ripley se trouve au côté des soldats alors qu'elle se trouve en fait devant un écran de contrôle. Ripley assiste à l'attaque à distance, en regardant les images filmées par les casques des soldats et retransmises dans un noir et blanc brouillé. Mais lorsqu'un alien sort du torse d'un des prisonniers, faisant écho à la scène traumatique de la mort de Kane (John Hurt) dans le film de Ridley Scott, la scène est filmée d'un point de vue extérieur dont le contrechamp n'est pas un plan des soldats qui assiste à la scène mais un gros plan du visage choqué de Ripley. Cameron suggère ainsi qu'elle est la source du regard porté sur la victime de l'alien, alors qu'elle se trouve dans un autre espace, à des centaines de mètres du lieu de l'action. Pour suggérer que Ripley assiste au drame sur place, le réalisateur effectue de faux raccord regardé/regardant en coupant court aux images intermédiaires (la réalité de l'action est la suivante : le prisonnier meurt lorsque l'alien sort de son ventre ; cette mort est filmée par les caméras des *Marines* ; les images de ces caméras sont transmises sur les écrans de contrôle ; Ripley regarde les écrans et est choquée par ce qu'elle voit). Plutôt que de se reposer sur la complexité des échanges d'informations dans le réseau, Cameron manipule le montage de façon à revenir à un simple couple action/réaction, réalisant ainsi l'implication émotionnelle de Ripley qui n'assiste pourtant à l'action que par procuration.



Figure 898 - Aliens

⁷⁶⁴ Selon les analyses de François Jost sur le point de vue littéraire et cinématographique, l'ocularisation désigne « la relation entre ce que la caméra montre et ce que le héros est censé voir. » (**L'œil-caméra. Entre film et roman**, Presses Universitaires de Lyon, 1987, p.22) « Quand [la caméra] semblera être à la place de l'œil du personnage, je parlerai d'ocularisation interne ; lorsque, à l'inverse, elle semblera être placée en dehors de lui, j'utiliserai [...] l'expression ocularisation zéro. » (Op.cit., p.23). Plus loin : « En ce qui concerne le problème de la localisation d'un point de vue visuel, il n'est que deux solutions : ou la caméra vaut pour un regard – et je parle d'ocularisations internes, primaires ou secondaires – ou elle ne vaut pas pour un regard d'une instance diégétique (ocularisation zéro). » (Idem, p.77).

Déjà vu de Tony Scott apparaît comme une synthèse des deux exemples précédents, l'usage du point de vue subjectif renvoyant à la fois à l'invisibilité de Carlin (comme dans **Predator**) et à son implication émotionnelle par le biais de son regard (comme dans **Aliens**). La vision de Carlin est magique, lui permet de se projeter au-delà de l'espace et du temps : il observe sans être vu Claire Kuchever (Paula Patton) dans son appartement, au passé, alors qu'au même moment, dans le présent, la jeune femme est morte et son logement occupé par la police. Lorsqu'il poursuit le terroriste Carroll Oerstadt (Jim Caviziel) en voiture, Carlin chausse des lunettes qui lui permettent de voir dans le passé. La vision subjective de Carlin est double : un œil voit le présent et un autre le passé, le champ (présent) et le contrechamp (passé) sont synthétisés en une seule image. Comme Ripley dans **Aliens**, Carlin devient le spectateur d'événements qui n'ont pas lieu dans le même espace (ni ici dans la même temporalité) que celui dans lequel il se trouve : les plans du visage de Carlin raccordent en contrechamp avec des plans subjectifs d'événements auxquels il ne devrait pas avoir assisté. Lors de l'assassinat de son partenaire par Oerstadt, le casque vidéo de Carlin est cassé. Il ne reçoit alors plus les images du passé mais seulement leur son : on passe de l'ocularisation à l'auricularisation et Carlin assiste par procuration au meurtre, écoutant les cris de son collègue tout en observant la trace laissée sur le sol, au présent, par le corps brûlé de celui-ci.



Figure 899 - Déjà Vu

Le système de vision qui permet à Carlin de voir le passé est à sens unique. Carlin est projeté dans la scène, voit ce qui se passe comme s'il était présent (mais ne peut pas interagir avec ce qui a déjà eu lieu), tout en restant invisible à ceux qu'il observe. Le regard est une fois de plus dissocié de sa source : Carlin peut voir Claire mais elle ne peut pas le voir, il n'a donc pas d'existence physique⁷⁶⁵. Le raccord regardant/regardé n'organise pas un espace unifié et cohérent mais crée au contraire une fragmentation, suggère la présence de portions d'espace

⁷⁶⁵ Mais elle ressent parfois sa présence et a l'impression étrange d'être surveillée. Carlin parvient même à l'éblouir en dirigeant vers l'écran le rayon d'un pointeur laser qui traverse donc le temps jusqu'à l'appartement de Claire, quatre jours et demi plus tôt. Comme le découvre Carlin, le matériel de vision qu'il utilise n'est pas exactement un système de projection cinématographique à sens unique mais bien une porte temporelle, un « pont » ouvert vers le passé qu'il finira lui-même par franchir.

invisibles, d'interstices d'où l'on peut voir sans être vu, à l'image de la glace sans tain derrière laquelle Harry Tasker observait sa femme dans **True Lies**, autre film où, comme dans **Déjà vu**, le dispositif voyeuriste rejoint la fascination romantique. Pourtant, dans son appartement, Claire sent qu'un témoin invisible l'observe, comme Billy avait l'intuition que la présence du Prédateur chez McTiernan. De même, lorsque Carlin poursuit Oerstadt, les deux hommes se font face dans leur voiture et se dévisagent, le montage créant un faux champ/contrechamp à partir d'images situées dans un même espace mais dans des temporalités différentes.

De même, lorsque Robocop se rend dans la maison vide qu'il occupait lorsqu'il s'appelait encore Murphy, Paul Verhoven fait raccorder des plans du visage du robot immobile avec des contrechamps subjectifs, en travelling avant, où l'on voit Murphy, par ses propres yeux, s'occuper de sa famille. Le raccord impossible entre plan subjectifs et objectifs, entre ce que Murphy était et ce qu'il est devenu, exprime la tragédie d'un personnage laissé pour mort et abandonné de tous, vivant désormais dans un corps qui n'est pas le sien.



Figure 900 - Robocop

Le plan subjectif peut être utilisé avec un grand raffinement conceptuel et émotionnel dans les films d'action américains contemporains, afin de mettre en perspective le rapport du héros à son environnement et, à travers son point de vue, impliquer le spectateur dans l'action. La mise en scène ménage une place pour le regard du spectateur qui s'identifie au héros, voyant ce qu'il voit, ou à la caméra, dépositaire d'une vision panoptique. L'utilisation intensive de la caméra subjective trouve néanmoins ses limites sur la durée. La vision subjective repose sur une identification forcée : le point de vue du spectateur est accolé de façon artificielle à celui de la caméra et/ou d'un personnage qui médiatisent son ressenti et ses déplacements. L'identification cinématographique primaire fusionne avec l'identification secondaire mais aussi l'emporte sur celle-ci : l'ocularisation interne crée autant un lien entre le spectateur et l'action qu'elle met le spectateur à distance de la fiction. Le plan subjectif est deshumanisant et, assez rapidement, on oublie que les déplacements de la caméra ont pour origine un corps précis. Assez vite, l'identification au personnage se délite au profit d'un

point de vue abstrait : alors que **La Dame du lac** avait la mauvaise idée de rendre invisible son personnage principal (puisque'il se tient à la place de la caméra), le filmeur est dans **Cloverfield**, un personnage secondaire dont l'unique caractéristique est justement de tenir la caméra. Dans le film de Matt Reeves, le personnage se confond alors très vite avec la caméra qu'il porte : lorsque le caméraman se baisse pour pleurer, la caméra se baisse avec lui, comme si elle était à la place de ses yeux au lieu d'être dans ses mains. Le personnage disparaît au profit de la caméra et l'identification secondaire ne peut alors être réactivée que par un changement de focalisation, un contrechamp qui rappelle le lien regardant/regardé. C'est pour éviter ce figement que le découpage rapide des films d'action multiplie les points de vue, ne privilégie pas un seul mode de vision sur les autres afin de réaliser l'immersion totale du spectateur.



Figure 901 - Cloverfield

La caméra est traitée à égalité avec le corps humain, placée au cœur de la mise en scène qui s'organise autour d'elle et invite le spectateur à découvrir l'espace à ses côtés. Pour ce faire, la mise en scène de l'action emploie le plan semi-subjectif autant, si ce n'est plus, que la vision intégralement subjective. Contrairement à celle-ci, le plan semi-subjectif correspond à une ocularisation zéro mais à une focalisation interne : en d'autres termes, on voit la même chose que le personnage sans avoir à être exactement à sa place. La caméra est placée à hauteur d'homme, suit les déplacements du personnage cadré de dos (en travelling avant) ou de face (en travelling arrière). Le spectateur est une fois encore placé aux côtés du personnage mais celui-ci peut désormais aussi occuper le champ. L'identification est cette fois-ci double : l'identification primaire associe le spectateur au mouvement du travelling et le projette dans l'image en perspective, alors que l'identification secondaire se porte sur le personnage qui est cette fois-ci présent à l'image, en ligne de mire du regard et des désirs du spectateur. Dans **Ultimate Game**, le cadrage semi-subjectif qui suit Kable (Gerard Butler) à travers les champs de bataille) est une citation de l'esthétique jeu vidéo (qui l'a lui-même emprunté au cinéma d'action) mais construit surtout la relation d'identification entre le guerrier et l'adolescent qui le dirige depuis sa chambre (il est lui aussi cadré de dos, regardant en direction de Kable et mimant des mouvements que celui-ci reproduit), et par extension

entre la star et le spectateur du film. On observait déjà la même configuration dans la représentation l'arène virtuelle où les clones de **The Island** s'affrontent par doubles numériques interposés.



Figure 902 - The Island



Figure 903 - Ultimate Game



Un moment de la poursuite à pied de **Point Break** illustre le lien entre points de vue subjectif et semi-sujetif. Utah s'engouffre derrière une palissade à la suite de Bodhi, dans un travelling avant dont le tremblement souligne la nature subjective. Au plan suivant, la caméra, toujours embarquée dans un travelling rapide, est passée derrière Utah qu'elle cadre au niveau de la taille. Le passage d'un plan à l'autre, d'une ocularisation à l'autre, est à peine perceptible tant la composition des deux images est identique et le mouvement de caméra constant. Plan subjectif et semi-sujetif sont donc présentés comme la continuation l'un de l'autre, se complètent mutuellement pour dessiner une trajectoire linéaire au travers de laquelle se projette le spectateur.

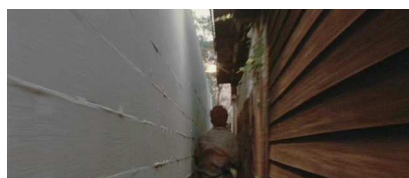
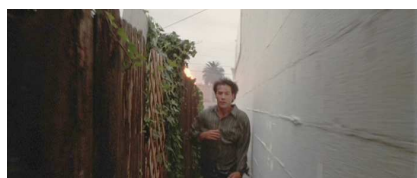


Figure 904 - Point Break

La présence des plans semi-sujetifs est constante dans le cinéma d'action contemporain. Comme le montre l'exemple de **Point Break**, ce cadrage gagne en efficacité lorsque le personnage et la caméra se déplacent dans un espace réduit, un goulot d'étranglement dont les parois dessinent une ligne de fuite en direction de laquelle s'enfonce le personnage, toujours placé au milieu du cadre. Dans les films d'action, l'horizontalité des architectures labyrinthiques vectorise les déplacements des personnages et trace des lignes de fuite qui attirent l'œil du spectateur, animées par l'enfoncement de la caméra en direction de la profondeur. C'est ainsi que sont filmées les postures guerrières des soldats d'**Aliens** et la moto de John Connor lorsqu'elle pénètre dans un tunnel (**Terminator 2**), la fuite de Reese (**Terminator**) ou celle de Pommier (**Nomads**) dans de sombres ruelles, ou encore, dans **Piège**

de cristal, la descente d'Heinrich en direction du local électrique, le trajet de Hans et Théo vers la salle des coffres, ainsi, bien sûr, que tous les déplacements de McClane dans les étages. Chez Cameron ou Verhoeven ces cadrages en mouvement sont associés à un usage du grand angle qui accentue la perspective, la dynamique tridimensionnelle de l'image⁷⁶⁶. Chez Michael Mann, le plan semi-subjectif sera au contraire cadré plus près du sujet, le flou créé par la longue focale coupant le personnage de son environnement.



Figure 905 - Terminator



Figure 906 - Nomads



Figure 907 - Abyss

Dans **Piège de cristal**, même l'arrivée du camion des terroristes dans le parking de la tour Nakatomi est inscrite dans un espace en perspective et évoque l'enfoncement de la caméra en travelling avant vers la profondeur de l'image, un déplacement qui participe à la mise en mouvement symbolique du spectateur. Dans ce plan, la caméra ne bouge pas mais le déplacement du camion dans l'allée cadrée en profondeur produit néanmoins un effet d'enfoncement dans l'image. La perspective picturale reste la première forme d'immersion⁷⁶⁷,

⁷⁶⁶ George Miller explique ainsi son choix de travailler essentiellement en grand angle : « *Les grands angulaires se rapprochent des perceptions de l'œil et il y a plus d'informations à l'image, cela accentue le caractère tridimensionnel de l'image, on peut voir ce qu'il y a à l'arrière-plan.* » (Notre traduction de : « *Wide lenses approximate the visual qualities of the eye and you get more in the frame, they enhance three-dimensionality, you see what is in the background* », Daphne Paris, *op.cit.*, p.30). Plus loin : « *J'ai l'obsession des mouvements de caméra mais maintenant je peux l'expliquer: cela accentue le caractère tridimensionnel de l'image. Cela vous place dans la scène et c'est en bougeant la caméra que le public prend conscience de l'espace* » (notre traduction de : « *It's a compulsion of mine to move the caméra, and I now know why: it enhances three-dimensionality. It puts you in the space and if you move the camera the audience becomes aware of the space [...]* » *Idem*, p.31).

⁷⁶⁷ La représentation perspective « *repose en effet sur la définition du « point de vue » selon lequel l'image sera envisagée, point de vue obtenu par la détermination conjointe de ce qu'on appellera plus tard le « point de fuite » (qui correspond à la projection dans le plan de l'image de l'œil du spectateur) et le « point de distance » (correspondant à la distance supposée entre le spectateur et le plan de l'image et déterminant à la fois l'inclinaison du plan de sol et la rapidité de la diminution des grandeurs en fonction de la distance).* » (Daniel Arasse, *op.cit.*, p.29).

Analysant l'emploi de la perspective par les peintres italiens des quatorzième et quinzième siècles dans le cadre très précis de la représentation de l'Annonciation, Daniel Arasse constate que certains peintres inscrivent « *au bord inférieur de la surface peinte une zone intermédiaire, rentrante, où le lieu du spectateur semble se projeter dans celui de la représentation – sinon pour le pénétrer, du moins pour y être marginalement inscrit et y jouer un rôle équivalent à une enclave du regard.* » (*idem*, p.183-187). Il explique que cette représentation est le fait de peintres à l'approche théorique comme Léonard de Vinci et Filippino Lippi, dont les œuvres se caractérisent par une démarche conceptuelle, une « *intellectualisation exceptionnelle* » (*id.*, p.188).

« *Ce dispositif très calculé [des lignes de fuite] a pour effet de fixer (mentalement) le spectateur au plus près des figures représentées.* » (*ibidem*) L'espace pictural est créé pour être parcouru par l'œil du spectateur. Cette intégration du spectateur dans l'image pose la question de l'interpénétration des espaces. Elle prend une

avant que son effet soit accentué par le travelling avant et le zoom, ou bien par un procédé de projection stéréoscopique. Dans les films de George Lucas, il ne faudrait pas restreindre les effets de pénétration et d'immersion aux seuls travellings avant filmés depuis l'intérieur des vaisseaux qui passent en vitesse lumière ou plongent dans l'Étoile de la Mort : il y a plus largement chez Lucas et les autres grands cinéastes d'action contemporains une utilisation constante des diagonales et de la perspective (voir le défilement des génériques des **Star Wars** vers le fond de l'écran) et une multiplication des informations dans l'image qui oblige l'œil du spectateur à « voyager » d'un élément l'autre, introduisant du mouvement et une forme d'action, y compris dans des plans fixes⁷⁶⁸.

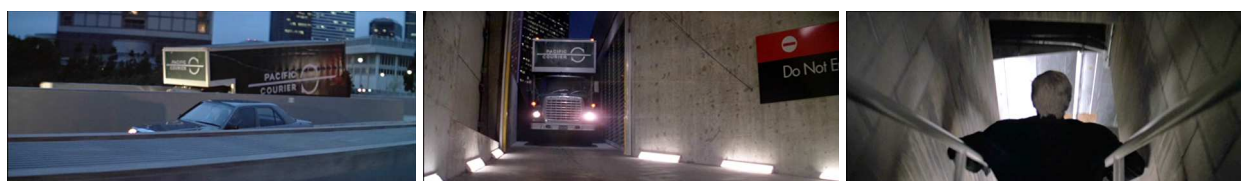


Figure 908 - Piège de cristal

Dans les films d'action contemporains, la stimulation de l'œil est réalisée par la multiplication des motifs abstraits, des taches de couleurs vives ou l'alternance d'effets de surface et de compositions en profondeur. Sur ce point, nous pourrions avancer que la mise en scène d'**Avatar** est moins une « révolution »⁷⁶⁹ (ce qui a été tant de fois répété depuis la sortie du film) qu'une évolution dans la continuité du style de James Cameron depuis ses premiers films : le réalisateur n'a en effet pas attendu de créer une caméra stéréoscopique et de projeter son film sur l'écran gigantesque d'une salle Imax (dont le format carré garantit l'enveloppement du spectateur mieux que le cadre allongé du CinemaScope) pour œuvrer à l'immersion physique et sensorielle du spectateur et transformer, grâce à la perspective et au travelling avant, son regard en une paire de jambes arpentant un espace complexe et contraignant. C'est bien d'immersion qu'il s'agit car dans **Avatar**, la 3D est utilisée pour

dimension métaphorique et métaphysique dans les tableaux analysés par Daniel Arasse dont le sujet, l'Annonciation, est justement l'insémination du profane par le sacré et l'enchâssement des espaces (dans le ventre de Marie, il y a le Christ et dans le Christ il y a Dieu). De façon plus pragmatique, le motif de la pénétration se pose dans les films d'action contemporains en termes de territoire et d'intrusion.

Il faut bien sûr distinguer les cadres fixes des Annonciations italiennes en perspective, leur représentation théâtrale et symbolique, des déplacements physiques de la caméra et des décors à la fois vraisemblables et abstraits des films d'action contemporains.

⁷⁶⁸ Pierre Berthomieu a observé un semblable usage du CinemaScope, à la fois architectural et physique, dans les films de Richard Fleischer. L'auteur associe également ce lien entre « œil » et « corps » (p.108) à l'immersion du spectateur dans l'image et au goût du réalisateur pour la stéréoscopie : « **Les Vikings. Splendeurs du relief** », **Positif** n°544, Paris, juin 2006, p106-108.

⁷⁶⁹ La révolution technique ne se trouve d'ailleurs pas à proprement parler dans les images mais plutôt dans la façon dont elles ont été obtenues.

happer le spectateur dans l'image, pour le faire passer par une fenêtre ouverte sur le monde de Pandora, et non pas pour projeter sur lui des images depuis l'intérieur du film (l'emploi intrusif de la 3D, présent par exemple dans la totalité des films stéréoscopiques des années cinquante aux années quatre-vingt qu'il nous a été donné de voir, est quasiment absent du film de Cameron, à l'exception d'une légère extension du canon de quelques fusils, atténuée par un effet de flou)⁷⁷⁰.



Figure 909 - Au service secret de Sa Majesté



Figure 910 - La Guerre des étoiles



Placer le spectateur au centre de l'action ne peut donc pas être réduit à une stimulation audiovisuelle anarchique. Cela repose au contraire sur un travail complexe de cadrage et de découpage multipliant les instances énonciatrices (plan subjectifs aux diverses origines, plans semi-subjectifs) et les compositions complexes, alliant les mouvements d'appareil aux structures de montage. Le plan subjectif et la caméra exploratrice sont des moyens certes emblématiques d'implication physique du spectateur dans l'image dans les films des années quatre-vingt à deux mille, mais ils ne sont pas les seuls. Il s'agit de ménager dans l'image une place à partir de laquelle le spectateur perçoit l'action et construit le récit. Dans **Piège de cristal** par exemple, c'est en creusant la profondeur de l'image que John McTiernan dirige le regard du spectateur sur l'action et le fait progressivement « entrer » dans l'image. Pour ce faire, il orchestre une réduction progressive de l'espace vers des boyaux (McClane se cache dans des cages d'ascenseur et des conduits d'aération) et achève quasiment son film sur une plongée vertigineuse, lors la chute de Gruber dans le vide.



Figure 911 - Piège de cristal



⁷⁷⁰ La 3D traditionnelle, perspectiviste, repose sur une accentuation de la profondeur de champ. La composition géométrique de l'image attire notre regard et contrôle sa position par rapport à l'objet filmé. Dans **Avatar**, James Cameron inscrit sa mise en scène dans un repère géodésique, bien que l'on retrouve des effets de perspective venus de ses films antérieurs. Le spectateur peut explorer du regard l'image dans toutes ses directions : toutes les portions du cadre sont animées, le monde en relief est vivant tout autour de spectateur et non plus dans une seule direction.

Dans la salle de conférence où Joe Takagi trouve la mort trône une longue table qui zigzague du premier plan (où sont assis Takagi et Gruber) jusqu'au fond de la pièce. Selon le décorateur Jackson DeGovia⁷⁷¹, cette table est construite selon les principes du Feng Shui. Sa structure qui juxtapose des triangles est inspirée du logo de la compagnie Nakatomi, motif graphique clé du film. Mais cette table est surtout un moyen pour McTiernan de disposer les personnages de façon stratégique dans le décor au cours d'une scène de dialogue où l'immobilité des protagonistes n'empêche pas une mise en scène dynamique et immersive. Hans et Takagi s'assoient au premier plan alors qu'au deuxième sont installés Karl et Théo. Au fond de l'image trône Heinrich qui n'intervient aucunement dans le cours de la scène : sa fonction est d'être un point de mire pour le regard du spectateur, qu'interpelle jusqu'au fond de l'image, creusant ainsi sa perspective. L'œil du spectateur voyage du premier au second plan (les deux binômes sont en interaction) avant d'être amené au-delà, jusqu'à un arrière-plan à peine reconnaissable (le point étant fait sur les deux premières strates de l'image, Heinrich est flou). Même si l'action est concentrée au premier plan, le regard du spectateur s'enfonce toujours plus avant dans l'image en CinemaScope, effet immersif réalisé sans même que McTiernan ait recours au travelling avant.



Figure 912 - Piège de cristal

McTiernan dispose les personnages dans l'espace de façon triangulaire durant toutes les scènes de dialogue, y compris lors des discussions par radio interposées entre McClane, Powell et Gruber où le montage recrée une continuité entre des personnages spatialement séparés. Ces configurations triangulaires sont nombreuses : dans le bureau de son épouse, McClane fait face à Ellis et Takagi mais, lorsque Holly entre dans la pièce, le triangle de reconfigure en McClane d'un côté et Holly de l'autre, Takagi et Ellis étant alors réunis en troisième base. Lorsqu'Ellis tente de convaincre McClane de se rendre, leur dialogue est supervisé par Gruber. Il en va de même pour les conversations radio entre McClane, Powell et Gruber ou McClane, Powell et la police ou le F.B.I. Cette structure triangulaire est la traduction graphique de la situation principale du film. **Piège de cristal** nous conte en effet une succession de relations binaires complexifiées par l'arrivée d'un troisième larron : le

⁷⁷¹ Dans le commentaire audio du DVD (20th Century Fox Home Entertainment).

couple McClane/Holly est remis en cause par l'intérêt que celle-ci porte à sa carrière (incarnée par son patron Joe Takagi et Ellis, son amant potentiel), le cambriolage de la Tour Nakatomi par Gruber est perturbé par la présence de McClane, l'amitié naissante entre McClane et Powell est parasitée par les autres personnages qui s'invitent dans leur conversation radio et McClane détourne les conversations entre Gruber et ses hommes après avoir récupéré la radio de Heinrich. Le positionnement triangulaire des personnages dans l'espace incarne une structure narrative abstraite dans une forme graphique filée tout au long du film : outre le placement des personnages, le triangle est présent dans le logo de la compagnie Nakatomi (en forme d'un casque de samouraï stylisé) et se retrouve jusque dans son mobilier (la table Feng Shui de la salle de réunion).



Figure 913 - Piège de cristal

La composition triangulaire des plans de McTiernan repose sur la présence au premier plan d'un personnage en amorce qui favorise l'identification du spectateur (c'est le plan semi-subjectif), lui propose une place à occuper dans l'image. La silhouette en amorce agit comme un cache que le regard du spectateur est invité à dépasser pour parcourir l'image, s'y enfoncer. Il est alors attiré par les deux autres pointes du triangle qui stratifient la profondeur du cadre. Lors de la dispute entre les journalistes sur le plateau de télévision, cette stratification est renforcée par un travelling arrière qui part du présentateur du journal pour dévoiler les deux autres pointes du triangle (le journaliste Thornburg et le réalisateur de l'émission) avec une brusque bascule du point qui accentue l'effet de profondeur et la dynamique du mouvement. Chaque plan devient une configuration abstraite dans laquelle le regard du spectateur est dirigé selon un chemin géométrique balisé par la position des personnages dans l'espace. La bascule du point du premier à l'arrière plan (ou inversement) est un autre moyen utilisé par McTiernan pour dessiner un trajet dans l'image et stimuler le regard du spectateur sans pour autant faire bouger sa caméra. Il en va de même de son goût baroque des cadres penchés qui accentuent la composition géométrique des images (lors de la première confrontation entre McClane et Hans Gruber, dans **A la poursuite d'Octobre Rouge** où les recadrages sont utilisés pour rendre compte de l'axe de plongée du sous-marin,

lors de la fin originale d'**Une journée en enfer**⁷⁷² ou dans **Basic**) en donnant au spectateur une position très marquée, en décalage avec le sujet du plan⁷⁷³.



Figure 914 - Piège de cristal



Figure 915 - A la poursuite d'Octobre rouge



Figure 916 - Basic

Nous avons vu que la manière virtuose avec laquelle John McTiernan traitait ses séquences de dialogue – privilégiant le mouvement des corps et de la caméra sur le contenu des paroles – témoignait d'une compréhension globale du mode de l'action et de la notion de spectaculaire, considérés non plus comme une succession de scènes « de genre » mais comme une façon de raconter tout type d'histoire (aboutissant à ce faux paradoxe de **Basic** comme film d'action constitué majoritairement de scènes de dialogues). Au même titre que les séquences d'action, les séquences de dialogues chez McTiernan reposent sur une organisation chorégraphique et dynamique de l'espace, entre conceptualisation géométrique et énergie physique. La question de l'identification et de la place construite pour le regard du spectateur s'y pose également : devenue processus mental, l'action s'exprime différemment, passe par des échanges de regard pensés en fonction des exigences du récit et de la position du spectateur par rapport à l'action. « *L'identification secondaire est centrée sur les relations entre les personnages et le cinéma a compris très tôt que les regards constituaient une pièce maitresse, spécifique de ses moyens d'expression, dans l'art d'impliquer le spectateur dans ses relations.* »⁷⁷⁴ Lors de la séquence opposant Holly McClane à Hans Gruber, l'identification secondaire aux personnages par le biais des échanges de regard se double d'une identification primaire aux mouvements de caméra qui, on l'a vu, traduisent matériellement les mouvements de la pensée, afin de la rendre accessible à un troisième protagoniste : le spectateur. Car, dans l'organisation tridimensionnelle de la mise en scène, la plus haute pointe du triangle est finalement dédiée à accueillir le regard du spectateur, son

⁷⁷² Coupée au montage au profit d'une décevante scène d'action impliquant un hélicoptère, cette fin anti-spectaculaire, visible sur le DVD du film (Touchstone Home Video), oppose McClane et Simon Gruber dans un jeu de devinettes mortel autour d'un lance-roquette.

⁷⁷³ Christian Metz explique ainsi l'efficacité sur le spectateur des cadrages inattendus ou complexes : « *Les cadrages habituels finissent par être ressentis comme des non-cadrages : j'épouse le regard du cinéaste (sans quoi aucun cinéma ne serait possible), mais mon conscient ne le sait pas trop. L'angle rare me réveille et m'apprend [...] ce que je savais déjà. [...] Ainsi, c'est l'emplacement de ma propre présence-absence dans le film qui pour un moment me devient directement sensible, du seul fait qu'il a changé.* » *Op.cit.*, p.77.

⁷⁷⁴ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *op.cit.*, p.198.

intégration visuelle dans l'action étant le préliminaire à son implication physique, émotionnelle et intellectuelle. La plupart des discussions importantes se font à distance dans **Piège de cristal**, le duel physique n'arrivant que dans le dernier acte du film, au même titre que les retrouvailles entre alliés : McClane converse par radio avec Gruber ou Al Powell bien avant de les rencontrer. Pour mettre en scène ces moments, McTiernan fait fi de la distance spatiale qui sépare les personnages et filme leurs conversations par radios interposées comme des face à face physiques. Il positionne les acteurs non pas en fonction de la réalité physique du lieu dans lequel ils se trouvent, mais plutôt de façon à créer, *du point de vue du spectateur*, un espace mental unifié propice à la confrontation.

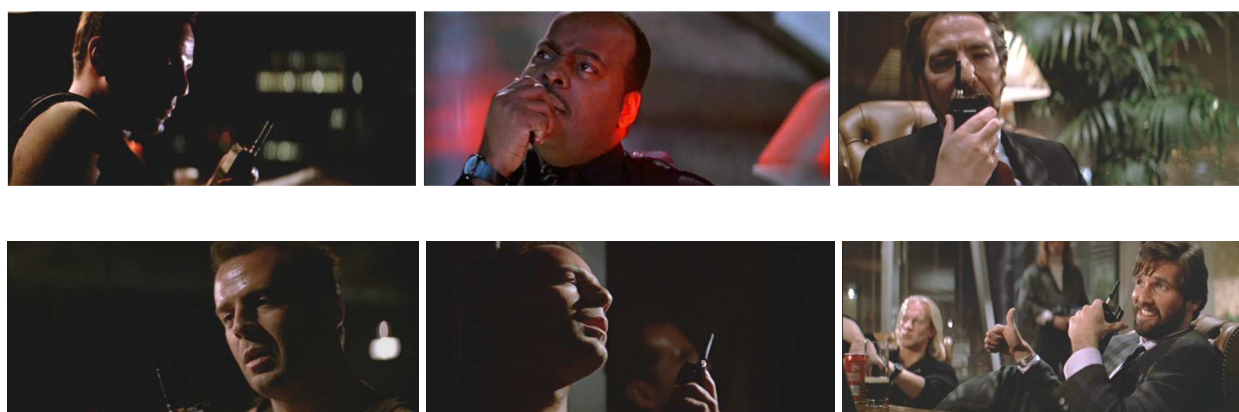


Figure 917 - Piège de cristal

La même méthode est utilisée par McTiernan dans toutes les séquences de ce type dans **Piège de cristal**, prenons comme exemple la scène où Ellis tente de convaincre McClane de se rendre avant d'être tué par Gruber. Celle-ci repose sur les configurations triangulaires évoquées plus haut : McClane et Powell parlent à la radio avant d'être interrompus par Gruber qui lance une seconde conversation entre Ellis, McClane et lui. Lorsqu'ils parlent tous les deux, Powell (dans la rue) et McClane (dans les étages de l'immeuble) sont respectivement cadrés le premier dans le tiers droit du cadre et le second dans le tiers gauche. La position de leurs regards ne raccorde pas (Powell regarde sur la droite et en hauteur, en direction de la tour), mais l'organisation de l'espace place bien les personnages l'un en face de l'autre. Au moment même où la voix de Gruber vient parasiter leur conversation, un mouvement de caméra fait basculer McClane (qui est resté immobile) vers le bord droit du cadre, excluant Powell de la conversation et laissant la place libre pour un nouvel interlocuteur qui, au plan suivant, apparaît dans la partie gauche du cadre. Ellis est situé en face de Gruber et, lorsque celui-ci lui passe le talkie-walkie, il est placé à la droite du cadre, occupant la portion de

l'image dévolue à McClane quelques plans plus tôt. Pour lui répondre, McClane se lève et opère un demi-tour qui le place à nouveau à gauche du cadre, de façon à « faire face » à Ellis. Après avoir tiré sur Ellis, Gruber se lève et s'adosse contre un mur pour continuer à parler à McClane : il est alors placé, évidemment, près du bord droit du cadre, alors que McClane, dans son propre espace, est resté sur la gauche. Comme toujours chez McTiernan, la position des corps prend le pas sur le contenu des paroles, l'identification secondaire aux personnages et le jeu des regards fait participer le spectateur à leurs relations. Le brio d'une telle séquence vient du fait que les personnages qui s'échangent les regards, qui se parlent les uns en face des autres, ne sont pas dans le même espace et que le seul jeu du cadrage rend à l'image l'unité du flux verbal. La position relative des personnages dans le cadre est perçue intuitivement par le spectateur comme organisant l'espace et dessinant leurs relations. Y compris dans une séquence *a priori* peu spectaculaire, la mise en scène de McTiernan est conçue en fonction du regard du spectateur, afin de l'impliquer dans l'action.

Dans le cinéma d'action contemporain, l'omniprésence des mouvements de caméra, des travellings avant s'enfonçant dans la profondeur de l'image, n'est donc que l'aboutissement d'une démarche bien plus large de prise en compte de la troisième dimension de l'image de cinéma. La stéréoscopie et le cinéma en volume, qui réalisent de façon explicite le fantasme de l'immersion du spectateur dans l'image spectaculaire, ne sont que des variations autour de cette même idée. Il s'agit d'ouvrir une autre dimension au-delà de l'écran (surface à deux dimensions), de tracer une troisième ligne de force qui va, à la perpendiculaire de cette surface, de la salle à l'écran : une voie qui, suivie par le spectateur, doit l'emmener au cœur de l'action.

La conceptualisation géométrique de la mise en scène aboutit à une immersion du spectateur dans le cadre du film qui le place aux côtés du personnage, son double fictionnel. Cette immersion est visuelle et sonore, le film devient la transcription de l'expérience physique vécue par le personnage dans le cadre de la fiction. Le recours à l'action, au spectaculaire physique, est dès le burlesque des premiers temps une réaction à la position statique du spectateur⁷⁷⁵. Sans bouger de son siège, le spectateur de cinéma est amené à contempler des images mobiles (donc naturellement spectaculaires), à prolonger son regard avec le point de vue omniscient de la caméra, à assister à des exploits physiques réalisés sans

⁷⁷⁵ Bien avant le jeune garçon de **Last Action Hero**, c'est Buster Keaton qui, dans **Sherlock Jr.**, quitte la salle de cinéma pour entrer dans l'écran et devenir un héros de fiction actif.

danger par les héros de fiction, et enfin à ressentir, à expérimenter physiquement un rapport au monde.

Voilà ce que nous racontent, en définitive, les films d'action contemporains.

Un grand nombre de ces films présentent des héros ordinaires (ou presque), aux prises avec des situations extraordinaires. La trajectoire du héros en milieu hostile peut alors apparaître comme l'équivalent de l'immersion progressive du spectateur dans la fiction spectaculaire.

Les héros de films d'action ne sont pas toujours prédestinés à connaître d'incroyables aventures. Souvent, ils vivent une vie sans histoire lorsque leur quotidien vole en éclats : les héros de **La Guerre des Étoiles**, **Wargames**, **Aigle de fer**, **Last Action Hero**, **Spider-Man** ou **Transformers** sont des adolescents, Jack Ryan est un fonctionnaire gouvernemental dans **A la poursuite d'Octobre Rouge**, Samantha Caine une institutrice dans **Au Revoir à jamais**, Helen Tasker une secrétaire dans **True Lies**, Thomas Anderson un informaticien dans **Matrix**, Robert Clayton Dean un avocat dans **Ennemi d'Etat**, Max un chauffeur de taxi dans **Collatéral**, Wesley Gibson un employé de bureau dans **Wanted**, Walter Garber (Denzel Washington) un aiguilleur dans **L'Attaque du métro 123**. Les policiers de **L'arme fatale**, **Piège de cristal** ou **16 Blocs** se tiennent à l'écart des risques, tout comme le guide de haute montagne de **Cliffhanger** qui a quitté les cimes après un accident. Quand à Reggie Hammond dans **48 Heures**, il préfère être en prison (où il peut tranquillement écouter de la musique) plutôt que de risquer sa vie dans les rues. Dans les films d'Alfred Hitchcock, des **39 Marches** (1935) à **La Mort aux trousses** en passant par **Cinquième colonne** ou **L'homme qui en savait trop**, les personnages sont également arrachés à leur quotidien et confrontés à un univers d'espionnage qui les oblige à devenir des héros d'action, mettant à jour des complots criminels : à la fin de **La Mort aux trousses**, le publicitaire Roger Thornhill se confond littéralement avec l'espion George Kaplan. Il y a dans ce choix des personnages principaux une forme démocratique d'héroïsme particulièrement visible dans les films de John McTiernan : dans **Piège de cristal**, même les personnages secondaires participent à la victoire du héros, à l'image d'Al Powell qui dégaine son arme pour tuer Karl alors qu'il ne pensait pas en être capable, ou d'Argyle le chauffeur de limousine qui, après avoir passé la quasi-totalité du film à écouter de la musique dans sa voiture, passe à l'action et empêche la fuite des voleurs. Lorsque le héros est un professionnel du combat, il essaie de prendre ses distances avec le monde de l'action avant d'être rattrapé par son passé : **Rambo**, **Firefox**, **Commando**, les **Jason Bourne**... Quand à John McClane, les suites de **Piège de cristal** le montrent

poursuivi par sa notoriété et la malchance : dans **Une journée en enfer** il ne peut même pas profiter de sa gueule de bois.

Ces personnages « ordinaires » apparaissent comme un relais de la normalité du spectateur du film. Ils sont un contrepoint à l'abstraction et aux excès de la fiction spectaculaire qui pourrait sans cela bloquer l'identification.

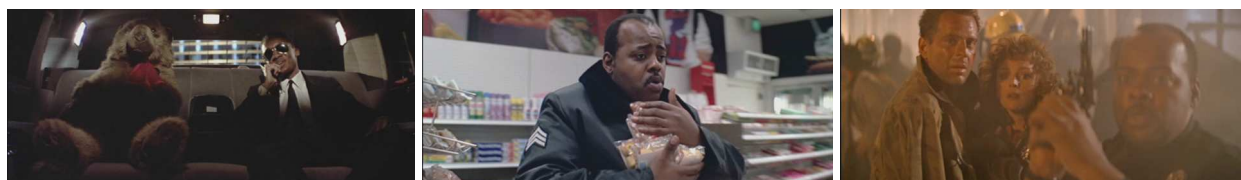


Figure 918 - Piège de cristal

On peut voir dans la création d'un tel relais entre le film et son spectateur une démarche mercantile : si le héros ressemble à son public, le film se vendra plus facilement. Les héros de **Wargames** ou **Transformers** sont des adolescents car ce sont justement les jeunes garçons qui sont la cible commerciale du film. Il est néanmoins autrement plus intéressant de voir dans ces récits de personnages quotidiens basculant dans un environnement hostile⁷⁷⁶ une métaphore de l'immersion sensorielle et émotionnelle du spectateur dans le film. La plongée du personnage dans l'action serait le reflet de celle du spectateur dans la fiction, immersion dont nous venons de développer les modalités techniques.

« Entrer dans le film » : le crédo esthétique du cinéma de James Cameron ou John McTiernan est illustré de façon littérale dans **Last Action Hero** où un jeune cinéphile se retrouve happé à l'intérieur d'un film d'action grâce à son ticket magique. La stimulation visuelle et sonore du spectateur, l'impression d'être plongé au cœur de l'action aboutit pour Danny Madigan à une interpénétration entre l'univers de la fiction (le film d'action californien poussé à son paroxysme burlesque) et le monde « réel ». La sphère perceptive de Danny est d'abord envahie par le spectaculaire (un bâton de dynamite lancé dans le film atterrit dans la salle de projection, radicalisant l'effet intrusif d'un film en relief). Danny est ensuite projeté dans le film et se retrouve, littéralement, sur le siège arrière de la voiture de son héros. Le jeune garçon expérimente physiquement l'impression de suivre le héros produite par l'emploi du plan semi-subjectif sur les spectateurs de films d'action. Dans la

⁷⁷⁶ L'histoire d'un personnage ordinaire obligé de quitter son environnement quotidien pour partir à la découverte du vaste monde est de toute façon commune à toutes les mythologies ainsi qu'aux productions narratives (littéraires, cinématographiques...) qui en découlent, comme l'a démontré la structure du « voyage du

voiture de Slater, Danny est toujours spectateur et ce n'est que dans la suite du film qu'il pourra effectivement participer à l'action (il s'y caractérisera d'ailleurs par son incompetence). Il vit ce que le cinéma ne faisait que lui montrer et ressent des sensations qui ne lui avaient jusqu'alors été que suggérées. Danny vomit sur le siège de la voiture de Slater : la poursuite ne lui fournit du plaisir qu'à condition d'y être extérieur, dans le confort d'une salle obscure ; sur le siège du passager, il est sollicité physiquement, d'une façon qui n'a plus rien à voir avec la jubilation du spectateur passif. Il réagit désormais à l'action et non plus seulement au spectacle de celle-ci. Que Danny Madigan rende visite à Arnold Schwarzenegger (alors que l'héroïne de **La Rose pourpre du Caire** de Woody Allen [1985] rencontrait un personnage de mélodrame en noir et blanc) n'est pas seulement une illustration des goûts cinématographiques d'un jeune garçon des années quatre-vingt-dix. C'est surtout une façon de pousser jusqu'à son terme la démarche d'immersion des films d'action contemporains.



Figure 919 - Last Action Hero

Déjà vu repose également sur une plongée dans l'image. Le film de Tony Scott est l'histoire d'une obsession. Celle d'un enquêteur pour une femme morte, celle d'un homme qui veut pénétrer à l'intérieur d'une image, dépositaire de la vie passée de cette femme. Les écrans sur lesquels Doug Carlin observe Claire Kuchever sont l'équivalent technologique du tableau de **Laura** (Otto Preminger, 1944), une ouverture sur le fantasme et le passé (toujours grâce à la technologie, les *flash-back* qui « ressuscitaient » Gene Tierney chez Preminger deviennent chez Tony Scott un réel voyage dans le temps). La fascination romantique pour la femme aimée se double d'une réflexion sur l'image de cinéma et sur l'immersion du spectateur contemporain en son sein. Le film progresse vers cette immersion.



Figure 920 - Déjà Vu

héros » mise à jour par Joseph Campbell (*op.cit.*).

Doug Carlin est d'abord immobile devant le mur d'images qu'il observe. Un plan montre Carlin de dos, face à l'écran sur lequel est projetée une image de l'appartement de Claire, exploré par un travelling avant. La superposition du premier plan (Carlin) et du second plan (le mouvement sur l'écran) donne l'impression que le personnage se déplace dans le décor alors qu'il est en fait un pur spectateur, dont la position met en abyme celle du public du film. Le rapprochement entre Carlin, spectateur au second degré, et l'écran signifie le désir du personnage de faire partie de l'image mais aussi son impossibilité : la surface de l'écran représente alors une frontière infranchissable entre image et réalité, passé et présent. De la même manière, dans **Minority Report**, l'agent Anderton contemple l'hologramme de son fils disparu, image en trois dimensions flottant au milieu de la pièce, tellement vivante...jusqu'à ce que la caméra se déplace dans une position qui en dévoile l'artificialité. Une première étape est franchie dans **Déjà Vu** lorsque Carlin quitte la salle de contrôle pour poursuivre en voiture l'image passée du terroriste, avec l'aide du casque vidéo. Cette fois-ci, l'image n'est plus statique, limitée à son écran, elle devient portable, en prise avec l'action. De spectateur, Carlin devient en partie acteur. En partie seulement car s'il court après les images du passé, il est toujours extérieur à celles-ci et ne peut pas interagir avec elles, par exemple pour empêcher l'assassinat de son coéquipier. Dans le dernier acte du film, Carlin peut enfin traverser la surface de l'image : il utilise une machine à voyager dans le temps afin d'arrêter le terroriste et de rencontrer l'objet de son fantasme. Il se retrouve alors inscrit dans les lieux-même qu'il observait sur son écran dans la première partie du film. Il réalise la finalité immersive du cinéma spectaculaire contemporain : passer du statut de spectateur à celui d'acteur, d'une relation d'extériorité à l'image de cinéma à une intégration dans celle-ci.



Figure 921 - L'Attaque du métro 123

Carlin passe de la position d'observateur à celle d'acteur essayant de changer son passé (de même, dans **Minority Report**, Anderton doit rassembler et analyser les images des crimes à venir avant de partir arrêter leurs futurs auteurs). **L'Attaque du métro 123**, film suivant de Tony Scott reprend la même configuration : Denzel Washington incarne cette fois-ci un aiguilleur du métro new-yorkais qui, durant la première partie du film, reste à distance de l'action (la prise d'otage d'une rame) qu'il observe sur ses écrans de contrôle. Dans un second

temps, il prend part à l'action d'abord de façon passive (il rejoint les otages et obéit aux preneurs d'otage) puis en prenant l'initiative, déjouant les plans de ses adversaires avant de poursuivre Ryder (John Travolta) à travers la ville, pistolet à la main.

Dans la première partie d'**Aliens**, Ripley est extérieure à l'action qu'elle regarde sur un écran de contrôle, impuissante lorsque les *Marines* se font attaquer par les xénomorphes. Alors que Gorman reste tétanisé sur son siège, dans une position de spectateur qu'il n'arrivera jamais à dépasser, elle se lève et lui hurle de « *faire quelque chose* ». Ripley sort de son rôle d'observateur pour aller aider les *Marines* et chaque nouvelle scène d'action accentuera son implication physique, jusqu'à son face à face avec la reine des aliens et sa course en caméra subjective avant l'explosion de la colonie, moment d'implication maximale pour elle et le spectateur.



Figure 922 - Nomads

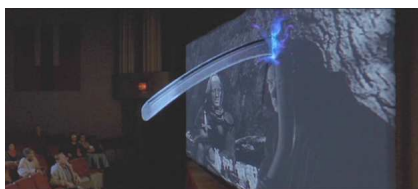


Figure 923 - Last Action Hero



Figure 924 - Minority Report

Le spectateur est de partout stimulé par le film. La narration sur le mode de l'action fait naître en lui des idées intuitives alors que la mise en scène spectaculaire lui construit une place privilégiée depuis laquelle il peut assister et participer à l'action. La structure narrative-même des films renvoie à son implication : il est invité à s'identifier à un personnage qui passe du statut de spectateur à celui d'acteur. La distinction entre les deux états est explicite dans **Strange Days**, œuvre théorique sur le regard dont le héros, Lenny Nero, est d'emblée présenté comme un voyeur. Incapable de vivre sa vie au présent, il est obsédé par les images de son passé qu'il revit grâce au SQUID et, alors qu'il s'apprête à faire l'amour à sa petite amie, son regard s'attarde sur leur reflet dans le miroir : pour lui, l'image du réel est plus attirante que cette réalité. Faith aguiche son amante songeur et lui demande : « *Tu mates ou tu agis ?* », reposant une nouvelle fois la question de l'action. Lenny a beau être le personnage principal du film, il est effectivement incapable d'agir : tel un héros de film noir, il erre à travers la ville, collecte les informations au hasard des rencontres et dénoue presque malgré lui les fils de son enquête. Face à ce héros-spectateur, c'est un autre personnage qui assume la dimension spectaculaire du film, se bat et est impliqué dans une poursuite en voiture : Mace, l'amie et la garde du corps de Néro.

La figure héroïque est ici divisée en deux personnages dont la position renvoie à la relation du spectateur au film. Néro est un double du spectateur qui regarde des images dans lesquelles il se projette mentalement tout en restant physiquement inactif et extérieur à elles. Mace invite au contraire à une identification active du spectateur qui est placé à ses côtés durant les séquences spectaculaires. Ce type de dédoublement est très présent dans les films d'action contemporains où la place du spectateur est délimitée par la présence aux côtés du héros d'un second personnage qui assiste à l'action avant d'y participer.

La plupart des films d'action technologiques mettent en scène des personnages qui ne participent pas physiquement à l'action mais y assistent sur l'écran de leur ordinateur, sans avoir à bouger de leur siège : Ripley au début d'**Aliens**, le personnage de Jeff Daniels dans **Speed**, les informaticiens d'**Ennemi d'Etat**, **24 Heures chrono** ou des **Jason Bourne**, les opérateurs de **Matrix** qui ne se rendent pas dans la Matrice et surveillent les lignes de code. La passivité de ces personnages met en valeur, par différence, l'hyperactivité des héros d'action. Cette passivité est d'ailleurs relative : nous avons vu que l'action de ces personnages était intellectuelle et qu'ils pouvaient influencer à distance sur le monde physique par le biais des télécommunications. Lorsque dans **La Vengeance dans la peau** la jeune analyste de la C.I.A. Nicky Parsons accompagne Bourne dans sa fuite, ou que Chloé O'Brian (Mary Lynn Rajsakub), l'informaticienne grincheuse de la C.T.U., sort de son bureau pour mener l'enquête sur le terrain dans certains épisodes de **24 Heures chrono**, on retrouve le principe de l'implication progressive du personnage-spectateur dans l'action.

La structure narrative du *buddy movie* – dont nous avons observé les nombreuses variations et les liens avec la comédie – a elle aussi à voir avec le dédoublement de la figure héroïque et la mise en perspective de la place du spectateur. Lorsque le *buddy movie* ne narre pas la rencontre entre deux professionnels que tout oppose (**Double détente**, **Tango & Cash**), il s'intéresse à la rencontre entre un individu profane et un héros caractérisé comme un personnage de pure fiction. Dans **L'Arme fatale**, Murtaugh, le policier à la veille de sa retraite, est le référent du spectateur, entraîné malgré lui dans des aventures improbables et violentes par son coéquipier Martin Riggs. Dans **Au revoir à jamais**, Hennessey le prolétaire magouilleur rencontre en Charlie Baltimore une tueuse indestructible échappée d'un roman de Robert Ludlum. Dans **Une journée en enfer**, c'est Zeus Carver, un boutiquier de Harlem, qui devient malgré lui le comparse de John McClane qui n'est plus présenté comme un homme ordinaire (ce qui était le cas dans **Piège de cristal**) mais comme un héros de fiction. Contrairement aux deux films précédents, McClane ne participe pas par hasard à l'action : Simon fait expressément appel à lui pour être son adversaire. Lorsqu'il apparaît dans le

fourgon de police, McClane ne porte déjà rien d'autre que le célèbre débardeur blanc qui, dans les épisodes précédents, n'apparaissait qu'au terme d'un processus de dénudement. Précédé par sa réputation, costumé pour entrer en scène, McClane est devenu un archétype héroïque et c'est à Zeus de représenter le point de vue humain sur l'action, autrefois dévolu au personnage de Bruce Willis. Le principe du *buddy movie* (et plus largement des films qui imposent un comparse au héros) consiste à associer à une star du film d'action un acteur inattendu, issu d'un autre genre (les comiques Eddie Murphy dans **48 Heures** et Rob Schneider dans **Demolition Man**, **Judge Dredd** et **Piège à Hong Kong**) ou appartenant à une autre classe d'âge (Danny Glover dans **L'Arme fatale**, l'adolescent Shia LaBeouf dans **I, Robot** et **Constantine** [Francis Lawrence, 2005] avant qu'il ne tienne le rôle principal de **Transformers** ou de **L'Œil du mal**). Ce faisant, les films multiplient les foyers d'identification pour le spectateur et les points de vue sur l'action.

Les films de super-héros permettent d'intégrer le dédoublement en un seul homme. La séparation entre l'identité profane et l'identité héroïque – masquée ou costumée – des super-héros permet d'établir une hypothétique distinction entre les phases de récit et d'attraction spectaculaire. Ce dédoublement permet également d'assurer l'identification du spectateur au super-héros par le biais de l'avatar humain de celui-ci : Clark Kent, Peter Parker ou Selina Kyle (Michelle Pfeiffer dans **Batman, le défi** [Tim Burton 1992]) font preuve d'une timidité et d'une maladresse dans lesquelles le spectateur est amené à se reconnaître, garantissant ainsi, par la suite, son implication émotionnelle dans les aventures improbables de Superman, Spider-Man ou Catwoman. Journalistes, Clark Kent et Peter Parker sont présentés dans une position de spectateur face à eux-même puisque c'est à eux que revient de chroniquer les exploits de leur double héroïque.

La dialectique cinématographique entre passivité et immersion – immobilité du corps et mouvement de l'œil – trouve son illustration canonique dans **Fenêtre sur cour** (Alfred Hitchcock 1954) où un photographe immobilisé dans un fauteuil roulant observe son voisinage par la fenêtre et, témoin d'un meurtre, envoie sa fiancée mener l'enquête à sa place. Jeff Jeffries (James Stewart) a une mobilité et des capacités d'action réduites, mais développe en conséquence ses facultés visuelles et déductives, et a fusionné son point de vue avec un appareil de prise de vue proto-cinématographique (le viseur de son appareil photo à téléobjectif). Lisa Fremont (Grace Kelly) parcourt l'espace sous la direction de Jeff. La pensée et l'action sont séparées de façon conceptuelle afin de mettre en valeur ces deux étapes qui, dans les autres films, s'enchaînent de façon indissociable et s'incarnent en un seul corps

héroïque. La configuration narrative de **Fenêtre sur cour** peut être analysée comme une métaphore des procédés d'identification cinématographiques. Identification primaire : Jeffries voit le monde au travers de son appareil photo⁷⁷⁷. Identification secondaire : le spectateur inactif et immobile (Jeffries) projette dans une figure active (Lisa) son désir de fiction dramatique (confondre un meurtrier).



Figure 925 - Fenêtre sur cour

La mise en scène de l'identification passe par un dédoublement que l'on retrouve dans de nombreux films d'action contemporain où l'implication physique du spectateur passe par une prise en compte de sa position de voyeur, le film œuvrant ensuite à résorber la distinction entre pensée et action, perceptions abstraites et stimulations physiques.

Et **Avatar** de renouer avec la métaphore du héros comme spectateur handicapé, issue du film d'Hitchcock, en montrant Jake Sully projeter son esprit humain dans un corps surhumain pour explorer la planète Pandora, image même de l'environnement immersif où tous nos sens sont sollicités. **Avatar** va du dédoublement à l'unité. Lorsque le film commence, la personnalité de Jake est tiraillée entre lui-même, son double extraterrestre et le souvenir de son frère défunt. En prenant la défense des Na'vis contre l'armée humaine, il devient un héros d'action et sa dualité se résorbe au profit d'une identification complète à son identité seconde. Lors de la dernière scène du film, il abandonne son enveloppe humaine pour transférer définitivement son esprit dans son corps na'vi : il n'est plus question d'identification ni de distance formelle mais d'incarnation, d'une union indivisible du corps et de l'esprit. Alors que Jeffries et Lisa étaient deux personnages distincts, bien que réunis dans un même but, Jake Sully n'a jamais été autre que lui-même.

⁷⁷⁷ « On l'a très souvent relevé, James Stewart observe la réalité en train de se faire, de son fauteuil, dans rigoureusement la même position que celle d'un metteur en scène dirigeant ses acteurs depuis « son » fauteuil. » (Francis Montcoffé, *op.cit.*, p.95). La position du spectateur regardant l'action depuis son siège dans la salle n'est pas différente.

« Les fenêtres de la façade de la cour de l'immeuble d'en face sont assimilables à des « mini-écrans » (de télévision plus que de cinéma) et ont le pouvoir magique de transcrire en images plus qu'en sons l'inconscient de Jeff. On pourrait en conséquence aboutir aux schémas suivants :

- dans le premier, la réalité objective existe, et Jeff l'enregistre, en faisant son travail de photographe-reporter ;

Cette renaissance prolonge, dans l'œuvre de James Cameron, l'expérience métaphysique vécue par Bud Brigman à la fin d'**Abyss**. Pour plonger dans les profondeurs de la fosse océanique où s'est échouée une ogive nucléaire, Bud doit utiliser un nouveau type de scaphandre, aux allures de combinaison spatiale (ce qui renforce l'analogie entre exploration sous-marine et conquête spatiale, ainsi que les liens qu'entretient le film avec **2001 : l'odyssée de l'espace**). Il peut respirer grâce à un fluide qui entre dans ses poumons pour leur apporter de l'air. Le liquide envahit ses poumons, mais c'est pour mieux lui permettre de vivre : cette noyade volontaire rime avec celle dont il a sauvé Lindsey quelques instants plus tôt et se pose surtout en métaphore foétale. Pour lui rassurer, un des soldats lui explique que l'« *On a tous respiré du liquide pendant neuf mois. Ton corps va s'en souvenir.* »⁷⁷⁸. Le liquide est à la fois source de mort (la noyade) et de vie (le liquide amniotique) : à l'évidence, les séquences de fin d'**Abyss** sont un retour à la mer(e). Le phénomène d'immersion physique y est surtout explicite, premier stade d'un voyage vers l'infini, symbolisé par la rencontre avec des extraterrestres.



Figure 926 - Abyss

Dans **Avatar**, la fusion de Sully dans un nouveau corps témoigne du mouvement à l'œuvre dans le cinéma d'action contemporain vers un dépassement de l'humain. A partir des années quatre-vingt, la sublimation de la représentation (corps musclés, villes tentaculaires, destructions extravagantes...) marque une rupture avec le naturalisme du cinéma des années soixante-dix alors que le dispositif technique du cinéma tend vers la création et la transmissions de perceptions excédant celles de l'individu profane. La finalité de ces approches qui transfigurent la réalité, qui mêlent les genres et les tonalités dans un creuset dynamique, se trouve dans les images et les structures abstraites qui façonnent le cinéma d'action américain contemporain. Cette transfiguration des formes spectaculaires réactive et prolonge des formes plus anciennes du cinéma, qui ne sont finalement pas plus différentes des

- dans le second, la réalité n'existe pas, et le mur de la cour est l'écran des fantasmes de Jeff. » (Idem, p.97)

⁷⁷⁸ Lors de l'inondation du Deepcore, le passage de Bud à travers une porte à demi-ouverte, poussé par un flot d'eau était déjà une image d'accouchement.

représentations contemporaines que Jake Sully l'humain ne l'est de *Jakesully* le Na'vi : un même individu, dans un autre corps, sous une autre forme.

Le cinéma d'action américain contemporain repose finalement sur un conflit de tous les instants, un conflit productif entre le concret et l'abstrait, le spectaculaire et le narratif, le corps et l'esprit, le physique et le virtuel, le spectateur et les images impossibles dans lesquelles il se projette sans y prendre part : **Avatar** est l'histoire de cette réconciliation.

CONCLUSION

Les formes du cinéma d'action contemporain apparaissent en Asie (principalement dans l'île de Hong Kong, qui profite du dynamisme économique et culturel lié à son statut de colonie britannique jusqu'en 1997 et sa position de carrefour commercial⁷⁷⁹) selon les mêmes modalités qu'à Hollywood : on assiste à une réactualisation des genres spectaculaires classiques. Le cinéma américain importe dans un cadre technologique et urbain les genres du western, du *swashbuckler*, du film policier ou de la science-fiction ; le cinéma d'action de Hong Kong fait de même avec le cinéma d'art martiaux (aussi bien les chorégraphies à mains nues du film de *kung-fu* que les combats à l'arme blanche du film de sabre).



Figure 927 - Le Maître chinois Figure 928 - Le Marin des mers de Chine Figure 929 - Police Story 2

Les chorégraphies du cinéma d'arts martiaux sont abstraites de leur cadre traditionnel (la Chine ou le Japon médiéval) au profit du foisonnement labyrinthique des rues de Hong Kong. Cette évolution du genre martial vers le cinéma d'action contemporain est particulièrement visible dans les films de Jackie Chan à partir des années quatre-vingt. Le cinéma martial moderne, situé dans un cadre contemporain, n'est pas inventé par Jackie Chan et trouve ses origines dans les films de Bruce Lee des années soixante-dix (**Big Boss** [Lo Wei, 1971] ou **La Fureur du dragon**). Mais si les films de Bruce Lee reposent sur une accentuation de la violence et de l'hystérie du cinéma de *kung-fu*, en accord avec les évolutions du spectaculaire contemporain, la relation du combattant avec l'environnement urbain n'est pas développée, contrairement à ce que fera Jackie Chan. L'acteur débute sa carrière par une série de films en costume situés dans la Chine médiévale (**Le Chinois se déchaîne** [Yuen Woo-Ping, 1978], **Le Maître chinois** [Yuen Woo-Ping, 1978], **Dragon Lord** [Jackie Chan, 1982]...), période qui trouve son aboutissement dans le triomphe artistique et public du **Marin des mers de Chine** (Jackie Chan, 1983) situé au début du siècle dans la colonie. En 1985, le succès de **Police Story**, également interprété et réalisé par Chan,

⁷⁷⁹ La position de Hong Kong comme principal fournisseur de films d'une large part de l'Asie, du moins jusqu'à la fin des années quatre-vingt-dix, est exposée par David Bordwell dans **Planet Hong Kong** (*op.cit.*), chapitre 3 :

ouvre une nouvelle étape de sa carrière, qui se composera dès lors essentiellement de films d'action contemporains et urbains. Avant **Police Story**, Jackie Chan participe déjà à quelques films contemporains (**Le Chinois** de Robert Clouse en 1980, la série des **Lucky Stars** où il partage à trois reprises la vedette avec Sammo Hung et Yuen Biao entre 1983 et 1985), tout comme il lui arrivera de retourner épisodiquement au film en costume (**Drunken Master 2** de Liu Chia Liang en 1994 ou le mythologique **Royaume interdit** de Rob Minkoff en 2008).

L'utilisation du décor urbain correspond, comme à Hollywood, au passage d'un espace ouvert (les vastes plaines désertiques où s'achèvent tant de films d'art martiaux) à un espace restreint et contraignant : le centre commercial de la fin de **Police Story**, les portiques du parc pour enfants ou l'usine du second épisode (réalisé par Jackie Chan en 1988)... Les infrastructures urbaines sont détournées par les combattants à des fins inattendues et spectaculaires, à la façon des comiques du burlesque. La dimension quotidienne de ces décors se renverse dans un improbable spectaculaire déjà pratiqué par Jackie Chan dans ses films historiques (les séquences burlesques de **La Danse du lion**, Jackie Chan, 1980), mais accentuée ici par la reconnaissance du spectateur de son environnement référentiel (par exemple le bus auquel s'accroche le héros dans **Police Story**).



Figure 930 - Police Story



Figure 931 - Police Story 2



Figure 932 - Tiger Cage 2

En s'inscrivant dans le quotidien de la ville ultramoderne de Hong Kong, les arts martiaux de Jackie Chan perdent leur caractère « exotique » pour rejoindre l'esthétique globale et internationale du spectaculaire contemporain. Il en va de même pour les *gunfights* de John Woo dont les chorégraphies doivent moins au film policier qu'au film de sabre mais prennent souvent place dans des parkings ou des entrepôts. Les films de Jackie Chan situés dans ce nouveau cadre urbain s'exportent plus facilement en Occident (le plus souvent dans des versions altérées, avec une musique et un montage différents⁷⁸⁰) que les histoires issues de la culture chinoise classique, facilitant l'identification du spectateur occidental. Urbains, les films de Jackie Chan deviennent ensuite internationaux : après avoir exploré tous les

« *The Chinese Connections* », p.61-81.

⁷⁸⁰ Voir les exemples analysés par David Martinez : « *Le Retour du Chinois* », **HK, Orient extrême cinéma** n°8, Paris, Seven Sept, septembre 1998, p.36-39.

recoins de Hong Kong, l'acteur parcourt le monde entier sans que ses cascades en soient altérées puisqu'elles sont adaptées au monde moderne en général plutôt qu'à un pays en particulier. **Mister Dynamite** (Jackie Chan, 1987) se déroule en Europe et sa suite **Opération Condor** en Afrique, tout comme **Who am I ?** (Benny Chan, 1998). **Jackie Chan dans le Bronx** se passe à New-York (bien que tourné à Toronto), en prélude à l'intégration de l'acteur par le système hollywoodien avec la série des **Rush Hour** puis **Shanghai Kid** (Tom Dey, 2000) et sa suite (David Dobkin, 2002)

Après Jackie Chan, le cadre urbain devient une des normes esthétiques du cinéma hongkongais des années quatre-vingt/quatre-vingt-dix, avec les polars martiaux **Tiger Cage 1** et **2** (Yuen Woo-Ping, 1988 et 1990), les quatre films de la série **Le Sens du devoir** (réalisés par David Chung, Corey Yuen, Brandy Yuen et Yuen Woo-Ping entre 1986 et 1989)⁷⁸¹ puis la vague des *hero movies*, films noirs épiques construits sur le modèle du **Syndicat du crime** de John Woo. Chez Jackie Chan ou dans les films de Yuen Woo-Ping de la fin des années quatre-vingt, le film d'arts martiaux intègre donc une part des caractéristiques sémantiques du film policier (cadre urbain, intrigue criminelle...). A Hollywood, cette hybridation se fera plutôt entre film policier et western, par exemple chez Walter Hill. D'un continent à l'autre, ce ne sont pas les mêmes genres qui sont transformés par l'esthétique du spectaculaire contemporain : à l'exception d'**Eastern Condors** (Sammo Hung, 1987) qui envoie une équipe d'experts d'art martiaux détruire une base secrète au Viêt-Nam, il n'y a pas d'équivalent hongkongais à **Rambo 2** et ses très nombreux succédanés. L'Asie se montre également peu intéressée par les films d'action situés dans des univers futuristes ou les histoires de super-héros modernes : les quelques tentatives du genre (**Saviour Of The Soul** [David Lai, 1991], **Heroic Trio** [Johnnie To, 1993] ou **Black Mask** [Daniel Lee, 1996]) s'apparentent finalement plus à des films de sabre ou d'art martiaux qu'à de la science-fiction. L'action futuriste est par contre abondamment présente dans le cinéma d'animation japonais, autre corpus essentiel à une analyse de la représentation de l'action spectaculaire.

Comme aux Etats-Unis, c'est finalement vers le burlesque⁷⁸² et la comédie musicale que tend le cinéma d'action asiatique contemporain : Jackie Chan duplique des cascades de Buster Keaton⁷⁸³ ou de Harold Lloyd (l'horloge de **Monte là-dessus** réapparaît dans **Le**

⁷⁸¹ Stéphane Lacombre, « *Plus rapide que les balles...* ». **HK, Orient extrême cinéma** n°11, Paris, Seven Sept, juin 1999, p.76-78.

⁷⁸² David Bordwell (*op.cit.*) constate que les gags outranciers, souvent violents et scatologiques, qui caractérisent la comédie cantonnaise, « *indiquent que le spectacle du kung-fu n'est qu'un aspect d'un cinéma totalement fasciné par les états extrêmes du corps* » (notre traduction de : « *Gags like these indicate that the spectacle of kung-fu is only one side of a cinema thoroughly fascinated with bodies in extremis* », p.7).

⁷⁸³ Stéphane Goudet : **Buster Keaton**, Paris, Cahiers du cinéma éditions, 2007, p.54 : « *Jackie Chan, l'héritier* ».

Marin des mers de Chine) alors que chez John Woo ou Tsui Hark la chorégraphie des combats est semblable à une danse (quand les personnages ne se mettent pas tout simplement à valser, comme c'est le cas dans **Il était une fois en Chine** [Tsui Hark, 1991] ou **Les Associés** [John Woo, 1991]) et, dans **Drunken Master 2**, le jeu de jambe très rapide de l'adversaire final de Jackie Chan s'apparente à un numéro de claquettes. Dans le cinéma de Hong Kong, l'influence du *musical* hollywoodien est au moins aussi importante que celle de l'opéra traditionnel chinois (influence à laquelle il faut rajouter, pour John Woo, celle des films chantés de Jacques Demy).



Figure 933 - Monte là-dessus Figure 934 - Le Marin des mers de Chine Figure 935 - Il était une fois en Chine 2

Parallèlement à cette modernisation des arts martiaux, on assiste à un renouveau du film de sabre merveilleux et des arts martiaux classiques, en particulier chez Tsui Hark avec **Zu, les guerriers de la montagne magique** (1983), la série des **Il était une fois en Chine** (six films de 1991 à 1997) et celle des **Swordsman** (trois films en 1990, 1992 et 1993). Dans ces films, l'apparent classicisme de l'inspiration est prolongé par une esthétique très contemporaine : emploi de nombreux effets spéciaux, choix esthétiques à la mode comme l'usage du grand angle et des filtres colorés (en particulier les nuits bleutées), y compris pour les films à caractère historique.

A partir des années quatre-vingt, le cinéma d'action de Hong Kong intègre les codes esthétiques du spectaculaire contemporain, urbain et technologique, tout en proposant un nouveau regard sur la tradition. Comparés aux grandes productions hollywoodiennes, ces films ont une dimension presque artisanale⁷⁸⁴ : y compris pour ses productions les plus luxueuses, le cinéma de Hong Kong est un cinéma bricolé, aux cadences de tournage infernales et aux tours de passe-passe logistiques constants. Les restrictions sont transfigurées

⁷⁸⁴ Selon David Bordwell le budget global de tous les films produits à Hong Kong en 1995 était de cent-cinquante millions de dollars, dont douze millions utilisés par Jackie Chan dont les standards de production ont toujours été les plus élevés de la colonie (*op.cit.*, p.83)). En comparaison, en 1997, le budget de **Titanic** de James Cameron atteignait à lui seul deux cent millions de dollars, somme certes record pour un *blockbuster*.

par une inventivité constante et un sens de l'excès qui ont valu à nombre de ces films le statut d'œuvres « cultes ».

Alors que les films d'action hollywoodiens mettent en scène une surenchère matérielle (mouvements d'appareils complexes, éclairages soignés, débauche de décors, goût de la destruction massive), le cinéma de Hong Kong repose avant tout sur un spectaculaire physique. Plus encore que les *blockbusters* américains, le cinéma d'action asiatique est un cinéma du corps : corps extensibles et rapides des combattants, formés dès l'enfance à la discipline martiale avant d'adapter leur art au cinéma (Jackie Chan, Sammo Hung et Yuen Biao ont grandi au sein de la célèbre « Académie d'étude du théâtre chinois » de Hong Kong et Jet Li a remporté les championnats nationaux d'arts martiaux dès l'âge de onze ans), mais aussi corps souffrants, poussés dans leurs derniers retranchements par l'entraînement (les nombreux films autour du temple de Shaolin, les premiers films en costume de Jackie Chan qui le montrent martyrisé par un vieux maître), corps mutilés chez Chang Cheh, scarifiés chez Bruce Lee, criblés de balles chez John Woo.



Figure 936 - Le Maître chinois



Figure 937 - La Rage du Tigre



Figure 938 - Big Boss

Comme on a pu l'observer dans le cinéma hollywoodien, le corps dans le cinéma de Hong Kong suit une trajectoire qui le fait passer du bloc de souffrance à l'abstraction plastique, de la masse physique au concept. Le cinéma martial classique intègre dans une continuité narrative des exhibitions chorégraphiques : la représentation frontale des combats est conservée très tardivement par le cinéma cantonais, par exemple tout au long de la série de films consacrés au personnage de Wong Fei-hung, interprété par Kwan Tak-hing (soixante douze films entre 1949 et 1969)⁷⁸⁵. Cette mise en scène théâtrale, où l'écran de cinéma fait office d'estrade, donne une valeur d'enregistrement documentaire aux prestations des combattants, mais est remise en cause durant les années soixante par le succès grandissant des épopées colorées et tournées en Mandarin par la Shaw Brothers. Celles-ci s'imposent définitivement durant les années soixante-dix, et avec elles une nouvelle norme de l'action : les combats deviennent des ballets conçus en fonction de la caméra et des possibilités de

⁷⁸⁵ Voir l'article consacré par Julien Carbon aux premières incarnations filmiques du personnage de Wong Fei-hung, **HK magazine** n°6, Paris, Seven Sept, mars 1998, p.36-39, 96.

trucages cinématographiques : les acteurs s'envolent reliés à des câbles, l'accélééré où le ralenti altèrent l'impact des coups, et le montage permet de manipuler l'espace et le temps. Dans les films de King Hu (**A Touch of Zen** [1970], **L'Auberge du printemps** [1974]...), des plans très courts juxtaposés sont utilisés pour morceler les mouvements, donnant aux déplacements aériens des combattants un caractère subliminal : les silhouettes traversent le cadre comme autant de signes abstraits, semblables à un vol d'oiseaux effarouchés. Au même moment, au Japon, le cinéma d'action se décline en série (les vingt-cinq aventures de **Zatoïchi** entre 1962 et 1973, les six épisodes de **Baby Cart** entre 1972 et 1975) et se pare d'une esthétique *pop* et baroque fondée elle aussi sur la fragmentation et l'irruption de couleurs vives, aussi bien chez Kenji Misumi (qui lance les séries **Zatoïchi** et **Baby Cart**) que ceux d'Ideo Gosha (**Goyokin**, 1969).

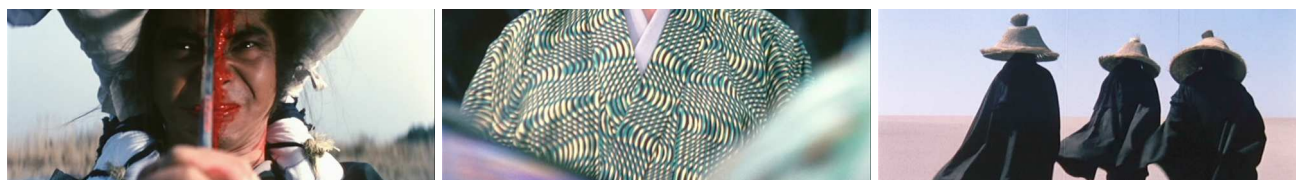


Figure 939 - **Baby Cart**, l'enfant massacre

Intégré dans une nouvelle forme de représentation de l'action, le corps se retrouve au centre d'un imaginaire masochiste et ultra-violent, à la fois organique et stylisé (les geysers de sang rouge vif des films de la Shaw Brothers ont avant tout une valeur picturale). Cette violence sacrificielle se prolonge jusque dans les films de John Woo (qui fut justement assistant de Chang Cheh, maître du film de sabre sanglant). Dans la *Kung-fu comedy* de Liu Chia-liang ou Jackie Chan, la souffrance physique devient ludique mais reste le cœur narratif du film (qui se fait récit d'apprentissage) et le sujet principal de la mise en scène. Le corps des figurants est comme à Hollywood construit en série : à la fin de **The Killer**, les assaillants portent tous le même survêtement blanc, et les écoles d'arts martiaux qui s'affrontent lors du Tournoi du lion (**Il était une fois en Chine 3**, Tsui Hark, 1993) portent chacune une couleur distinctive, comme les deux armées au début de **Zu, les guerriers de la montagne magique**.



Figure 940 - **Zu**



Figure 941 - **Il était une fois en Chine 3**



Figure 942 - **Le Syndicat du crime 2**

Le cinéma des années deux mille abstrait le corps en l'intégrant dans les réseaux de communication technologique. Dans **Infernal Affairs** (Andrew Lau et Alan Mak, 2003), les duels physiques attendus (corps à corps ou fusillades) sont remplacés par des joutes tactiques où les personnages manipulent essentiellement leurs téléphones portables. Les héros de **Time and Tide** de Tsui Hark sont dotés d'une agilité surhumaine qui leur permet de se couler dans le flux de la ville moderne et de contredire son architecture contraignante (parking, cage d'escalier étroite, vaste hall de gare). Leur mobilité correspond à celle d'un univers en constante reconfiguration (le film débute symboliquement par une nouvelle Genèse), dont les fluctuations sont rendues sensibles par un montage elliptique et chaotique : à Hollywood, Jason Bourne ne procède pas différemment, il le fait même de façon plus mécanique.



Figure 943 - **Infernal Affairs**



Figure 944 - **Time and Tide**



Figure 945 - **The Mission**

Avec la trilogie **Infernal Affairs**, **Time and Tide**, et les films récents de Johnnie To, le cinéma de Hong Kong entre dans une phase conceptuelle et stratégique : les scènes d'action de **The Mission** (Johnnie To, 1999) et **Time and Tide** reposent sur la maîtrise de l'espace et la précision des angles de tir. Dans le film noir **Accident** (Soi Cheang, 2009, produit par Johnnie To), les personnages n'emploient même plus d'armes pour tuer mais élaborent des plans d'action complexes, organisant le réel pour en faire une arme mortelle (la première scène du film montre les assassins causer un embouteillage pour obliger leur cible à dévier de son chemin initial et à passer sous un immeuble dont une vitre se brise « par accident » et la tue). La finalité de l'action spectaculaire (le choc du contact) est abstraite au profit d'une réaction en chaîne complexe dont les moindres paramètres ont été prévus en amont par un personnage surnommé le « Cerveau ». A la fin du film, le Cerveau étend son contrôle jusqu'aux cycles de l'univers, son dernier plan impliquant un changement de luminosité causé par une éclipse. De même, dans **Vengeance** (Johnnie To, 2009), la configuration d'une fusillade nocturne évolue en fonction du souffle du vent qui pousse les nuages devant la pleine lune, masquant ou révélant alternativement sa lumière qui éclaire les combattants.

Comme en réponse à cet extrême raffinement dans la conception des scènes d'action (où l'ampleur spectaculaire est réduite au profit de la virtuosité intellectuelle), on assiste également à un retour de l'action brutale, de l'exhibition primitive, à la Bruce Lee, de

capacités corporelles hors-normes, grâce aux œuvres de deux artistes martiaux d'exception : Donnie Yen à Hong Kong et Tony Jaa en Thaïlande. Le premier, actif depuis les années quatre-vingt (élève de Yuen Woo-Ping, il joue dans la série des **Tiger Cage**, dans **Le Sens du devoir 4** et affronte Jet Li dans **Il était une fois en Chine 2**), donne un second souffle à sa carrière, en collaboration avec le réalisateur Wilson Yip, en chorégraphiant des corps à corps rapides et violents, aux prises réalistes (**S.P.L.** [2005], **Flashpoint** [2007]...). Le second intègre les prises spectaculaires de la boxe *Muay thai* (coup de genou sauté, coup de coude...) dans des récits modernes (**Ong Bak**, **L'Honneur du dragon** [Prachya Pinkaew, 2005]) ou historiques (**Ong Bak 2**, Tony Jaa et Panna Rittikrai, 2008) dont la narration rudimentaire et la mise en scène parfois grossière renvoie aux films d'exploitation des années soixante-dix/quatre-vingt.



Figure 946 - S.P.L.



Figure 947 – L'Honneur du dragon

La mise en avant de ces formes de combat spectaculaires mais sans trucages se fait à un moment où Hollywood, à la suite de **Matrix**, accentue artificiellement grâce aux images de synthèse l'inventivité et l'efficacité des chorégraphies martiales. En Asie, l'utilisation des effets spéciaux numériques fait le succès de **Stormriders** (Andrew Lau, 1998) et permet au chinois Zhang Yimou de styliser au maximum les images de son **Hero** (2002). Le numérique accentue surtout l'impact des gags burlesques du comique Stephen Chow (**Shaolin Soccer** [2001], **Crazy Kung-fu** [2004]), qui intègre d'imposantes séquences spectaculaires au sein de ses comédies absurdes. C'est encore Tsui Hark qui tire le meilleur de cette technique en faisant un emploi pictural de l'image de synthèse dans le film merveilleux **La Légende de Zu** (2001), unique équivalent oriental aux expérimentations de la prélogie **Star Wars** ou **Speed Racer**.



Figure 948 - Shaolin Soccer



Figure 949 – La Légende de Zu





Figure 950 - Police Story

Les cinéastes hollywoodiens et asiatiques évoluent donc de concert dans leur rapport à l'action, participant à l'élaboration d'un style global du spectaculaire contemporain. La superposition des deux cinématographies (identifiant Sam Peckinpah à Chang Cheh, George Lucas et Steven Spielberg à Tsui Hark, définissant les **Jason Bourne** de Paul Greengrass comme une rencontre d'**Infernal Affairs** et **Time and Tide**) peut apparaître tentante mais est évidemment bien trop facile : chaque système suit ses codes et ses traditions mais s'inscrit également dans un réseau d'influences (qui ont pu confiner au plagiat pur et simple). Les films d'action hollywoodiens et hongkongais s'inspirent et se citent mutuellement : la séquence d'ouverture de **Tango & Cash** où le camion de deux trafiquants de drogue freine en catastrophe face au héros est « empruntée » à **Police Story** où Jackie Chan stoppe un bus de la même façon. A l'inverse, dans **A toute épreuve**, John Woo emprunte à **Terminator 2** l'idée d'un fusil caché dans une boîte de fleurs et à **Piège de cristal** celle d'un personnage qui saute dans le vide relié à un tuyau d'incendie. Dans le diptyque **Kill Bill**, Quentin Tarantino intègre le cinéma d'action asiatique à un ensemble de références plus larges où le le polar et le chambara japonais (**volume 1**) rencontrent les arts martiaux chinois (**volume 2**) mais aussi le western américain et italien : Budd (Michael Madsen) porte un chapeau de cow-boy mais a aussi un sabre. Avec **Piège à Hong Kong**, Tsui Hark effectue le chemin inverse et parodie depuis « sa » colonie le cinéma d'action hollywoodien : le titre original du film, **Knock Off**, c'est-à-dire « contrefaçon », explicite la démarche du cinéaste. La star Jean-Claude Van Damme est coincée dans un monde qu'il ne maîtrise pas et ridiculisé par une mise en scène outrancière et une intrigue absurde. Hark pousse l'extrême les codes du spectaculaire hollywoodien mais se permet surtout de les réinventer en proposant des trouvailles cinétiques inédites.



Figure 951 - Tango & Cash



Figure 952 - Le Syndicat du crime 2 Figure 953 - Le Flic de Beverly Hills 2 Figure 954 - Kill Bill volume 2

Ce sont les films de John Woo qui influencent immédiatement et le plus durablement le cinéma d'action hollywoodien, d'abord par le biais de citations superficielles : **Le Syndicat du crime** est tourné en 1986 et, dès l'année suivante, un personnage du **Flic de Beverly Hills 2** de Tony Scott se déguise avec l'imperméable et les lunettes de soleil de Mark, l'icône du film de Woo, prenant comme lui la pose avec une arme dans chaque main. De textuelles, les citations deviennent vite stylistique (**Desperado** de Robert Rodriguez [1995], **Dernier Recours** de Walter Hill), avant que le cinéaste vienne lui-même travailler à Hollywood durant dix ans, suivi par un de ses acteurs fétiches, Chow Yun-Fat, et par de nombreux autres réalisateurs (Tsui Hark, Ringo Lam, Kirk Wong...) qui finiront tous par retourner en Asie. Alors que le style spectaculaire hollywoodien de la fin des années quatre-vingt-dix intègre la syntaxe du cinéma d'action hongkongais, la carrière américaine des réalisateurs immigrés reste cantonnée aux productions de série B : John Woo, Tsui Hark et Ringo Lam tournent avec Jean-Claude Van Damme, Ronny Yu réalise des films d'horreur (**La Fiancée de Chucky**, 1998, **Freddy contre Jason**, 2003). Woo accède bien à des *blockbusters* (**Mission : Impossible 2**) et des productions de prestige (le film historique **Windtalkers**) mais continue parallèlement de réaliser des pilotes de séries télévisées peu glorieux : **Les Associés** (1996) est une déclinaison américaine d'un de ses succès asiatiques, **Black Jack** (1998) met en scène Dolph Lundgren et **The Robinsons : Lost in Space** (2004), *remake* de la série **Perdus dans l'espace** (créée par Irwin Allen en 1965), ne sera finalement jamais diffusé.



Figure 955 - The Killer Figure 956 - Une Tueur pour cible

Explicitement inspiré par John Woo, **Un tueur pour cible** d'Antoine Fuqua intègre un héros asiatique (un tueur à gage impassible campé par Chow Yun-Fat, menacé par ses

commanditaires sur le modèle de **The Killer**) dans un cadre américain⁷⁸⁶. Le réalisateur américain reprend à John Woo la caractérisation quasi-fantastique de son héros (que la police appelle justement « le fantôme ») : il apparaît et disparaît à l'image au gré des coupes de montage, son image se diffracte sur plusieurs miroirs (ce qui renvoie également à la nature du film comme reflet du modèle hongkongais) et, lorsqu'il est pris en photo, il n'imprègne qu'à moitié la pellicule, son visage masqué par une trace blanche. Dans **The Killer**, le tueur se cache dans une église, se recueille devant la croix ; dans **Un tueur pour cible**, Chow Yun-Fat est au contraire placé devant une statue du Bouddha : l'imaginaire de John Woo tend vers l'occident chrétien alors que son imitateur afro-américain tente de donner un cachet « asiatique » à son film. Le style d'**Un tueur pour cible** n'en reste pas moins tributaire des canons du spectaculaire hollywoodien des années quatre-vingt-dix, la rapidité du montage et la multiplication des mouvements de caméra renvoyant alternativement aux enchaînements déconnectés du vidéoclip et aux chorégraphies raffinées de Woo.



Figure 957 - Le Syndicat du crime Figure 958 - The Killer

Le style de John Woo est à l'image des valeurs chevaleresques dont il se fait le héraut : explicite et emphatique, anachronique aussi, moins en phase avec les conventions du cinéma contemporain que ses caractéristiques les plus évidentes (fétichisme des armes et sens inouï de la surenchère spectaculaire) peuvent le faire croire au prime abord : Woo ne prise guère l'humour (malgré les interprétations décontractées de Chow Yun-Fat) ni les fins heureuses ou unanimistes, et son cinéma est plus proche des mélodrames de Sylvester Stallone que de l'ironie d'Arnold Schwarzenegger. Facilement qualifié de « poétique », le style de John est métaphorique (dans **Les Trois royaumes**, les stratégies militaires s'incarnent dans une tortue ou un bol à thé, et ses héros s'expriment sans parole, par le biais d'un échange de coup de feu ou d'un duo musical) et métaphysique : l'action est pour le réalisateur un moyen de s'élever au-delà des contingences du réel physique, en particulier par le motif récurrent de l'envol⁷⁸⁷.

⁷⁸⁶ Nicole Brenez et Sébastien Clerget : « Mitraille formelle en milieu hollywoodien. *The Replacement Killers* d'Antoine Fuqua », Jean-Baptiste Thoret et Jean-Pierre Moussaron (dir.), *op.cit.*, p.284-289.

⁷⁸⁷ Jean-Baptiste Thoret constate que John Woo est un « cinéaste du vol léger et non du vol lourd (comme peut l'être Sam Peckinpah par exemple), de la grâce, des causes romantiques [et qu'il] structure tous ses films autour du dynamisme vertical. D'où ce désir d'apesanteur (et sa traduction formelle, le ralenti) : rester le plus



Figure 959 - The Killer

Le ralenti et le fondu-enchaîné permettent à ses héros de se mouvoir par-delà l'espace et le temps : lors de la scène des pots de fleurs du **Syndicat du crime**, Chow Yun-Fat est filmé à vitesse normale alors que ses victimes tombent au ralenti, la mise en scène leur interdisant d'être aussi rapides que le héros. Dans **The Killer**, le premier échange de regards entre le tueur et la chanteuse est rendu par une série de fondus-enchaînés : le montage alterné du face à face se dépasse en superposition des images et la rencontre amoureuse devient communion des âmes. Le cinéma d'action hollywoodien n'a rien de réaliste mais il hésite pourtant face à de telles audaces : lorsque John Woo tourne **Chasse à l'homme**, son premier film américain, on lui impose un monteur hermétique à sa vision, détestant en particulier les ralentis. Dans **The Killer**, Chow Yun-Fat glisse sur le dos, propulsé par la puissance de ses armes qu'il vide sur le figurant qui lui fait face. L'image est célèbre et la variation qu'y apporte le cinéma hollywoodien est significative : lorsque la cascade est reprise par Dolph Lundgren dans **Au-dessus de la loi** ou par Chow lui-même dans **Un tueur pour cible**, les personnages se reposent sur une planche à roulette trouvée dans un garage. De moment de suspension magique pour Woo, la glissade devient pour les réalisateurs américains, un phénomène physique vraisemblable et nécessitant l'aide d'un accessoire, certes détourné à des fins spectaculaires).



Figure 960 - The Killer



Figure 961 - Au-dessus de la loi



Figure 962 - Un tueur pour cible

*longtemps possible dans les airs, se jouer des lois de la gravité, comme un ange, comme un Dieu. Dans la plupart des films de Woo, le perfectionnement du héros, sa résistance aux balles, passent par l'apprentissage de l'élément aérien, sa maîtrise. [...] Dans **Mission : Impossible 2**, Ethan Hunt, archétype du héros américain (terrien), affûte dès la séquence du générique ses armes de héros woïen. Suspendu dans les airs, rattaché in extremis à une montagne, il commence par tester sa capacité au vertige (sensation forcément inexistante chez Woo) puis sa capacité à se déplacer dans les airs. » (« Les Anges foudroyés. Devenir héros chez John Woo », **Simulacres** n°4 : « Sommeils », Pertuis, Éditions Rouge Profond, février-avril 2001, p.78-79).*

Les scènes d'action de John Woo atteignent une sorte d'abstraction par leur ampleur, la façon dont les corps sont inscrits dans des trajectoires lyriques, s'abîment dans des gerbes de sang picturales. Chez Tsui Hark (qui produisit les deux **Syndicats du crime** et **The Killer** avant de se brouiller avec leur auteur), l'abstraction passe par le mouvement et la vitesse. Dans les **Il était une fois en Chine**, le cinéaste exagère l'élasticité du corps de Jet Li en employant de façon intensive câbles et trampolines, prolongeant ses membres par un bâton ou des échelles. Dans **Piège à Hong Kong**, il fait de Jean-Claude Van Damme un vecteur souple et, dans **The Blade** (1995) puis **Time and Tide**, ses personnages se déplacent si vite que la caméra est incapable d'enregistrer la totalité de leurs mouvements.



Figure 963 - *Il était une fois en Chine* Figure 964 - *Il était une fois en Chine 3* Figure 965 - *The Blade*

Dans **Il était une fois en Chine 3**, Tsui Hark introduit le personnage de Pied-bot, combattant handicapé qui utilise son corps tordu pour produire des mouvements anarchiques qui surprennent ses adversaires. Figure monstrueuse (qui s'oppose au héros avant de se ranger de son côté), Pied-bot se bâtit avec une rage baroque, bondit en tous sens et s'accroche au plafond, contrastant avec l'harmonie des mouvements de Wong Fei-hung (qui atteint un sommet de fluidité lorsqu'il affronte ses adversaires en glissant sur un sol recouvert d'huile). Le personnage annonce surtout une nouvelle voie, radicale, dans la représentation de l'action par Tsui Hark, qui aboutit dans **The Blade**, relecture brutale et effrénée de l'histoire classique du sabreur manchot. Dans ce film où il retrouve Hung Yan-yan l'interprète de Pied-bot (dans le rôle du chef des bandits), Hark décompose l'action en une multitude de fragments aux vitesses de défilement variables. Les personnages de **The Blade** font partie d'une génération hantée par un passé traumatique (le héros cherche à venger la mort de son père), prisonniers d'une tradition (les codes du film de sabre classique) dans laquelle ils se débattent au point d'en faire finalement exploser les limites : à la représentation « classique » de l'action, celle par exemple des **Il était une fois en Chine**, Hark substitue une approche quantitative et subjective du mouvement et de la vitesse, signe d'un chaos à la fois visuel et psychologique. De spectacle, l'action est devenue un ressenti. Les personnages de **Time and Tide** acceptent

au contraire le renouveau, cherchent à faire table rase de leur passé, et la mise en scène se déroule donc dans l'instant, rend compte de l'instabilité du présent. Confrontée aux mouvements tourmentés de **The Blade**, la caméra se retrouvait dans une impossibilité à tout filmer, à un regard global sur l'action. **Time and Tide** marque une évolution puisque l'ellipse est assumée comme une nécessité et un principe formel : l'omniscience est désormais refusée au spectateur. Face à des personnages d'une rare intelligence stratégique, le spectateur est pris de court, toujours en retard sur le déroulement de l'action : Tsui Hark nous montre le face à face de deux ennemis puis un homme à terre mais il élude le choc, définitivement trop rapide pour être perçu. Au spectateur de reconstituer, de façon intuitive, le mouvement qu'il n'a pas pu voir⁷⁸⁸. Dans **Seven Swords**, Hark applique les ellipses intuitives de **Time and Tide** à l'univers hiératique du film de sabre et fait œuvre de synthèse, mêlant combattants souples et aériens (l'homme loup) et personnages massifs qui tirent leur force de leur stabilité (le héros incarné par Donnie Yen). Réalisé après le chaos de **Time and Tide**, **La Légende de Zu** est le moment de la sérénité retrouvée. Les demi-dieux volent dans le ciel et dessinent des trajectoires lumineuses qui sont autant d'« *axis mundi* », de lignes de forces cosmiques qui s'opposent à une masse maléfique composée d'un magma de crânes aux déplacements tumultueux. La mise en scène de l'action aboutit toujours à la création de signes picturaux abstraits, tourbillons organiques (**The Blade**) ou lignes droites colorées (**La Légende de Zu**).



Figure 966 - **The Blade**



Figure 967 - **Time and Tide**



Figure 968 - **Seven Swords**

A l'opposé du mouvement perpétuel qui anime l'œuvre de Tsui Hark, l'abstraction physique est atteinte dans les films de Johnnie To par l'immobilité, l'inscription des corps dans de grandes compositions géométriques adaptées aux non-lieux urbains (**The Mission**, **P.T.U.** [2003]...) mais aussi à des espaces sauvages inspirés du western (**Exilés**, 2006). Adeptes d'un formalisme ludique, To applique à ses intrigues et leurs protagonistes des

⁷⁸⁸ Sur **The Blade**, voir par exemple Nicole Brenez, **De la figure en général et du corps en particulier**, « *Le personnage contemporain* », op.cit., p.189-190 : « Dans **The Blade**, tout est rompu et les formes sont brisées : le sabre éponyme, le corps du héros [...] qui devient manchot, le manuel de kung-fu déchiré [...], les péripéties (le plus souvent sans cause) et surtout les mouvements, assurés par des raccords et presque plus par les corps. » Sur **Time and Tide**, voir le dossier « Tsui Hark : Time & Tide », **Panic** n°2, Paris, Panic, janvier-février 2006, p.28-47.

principes mathématiques : dans **The Mission**, **P.T.U.** ou **Exilés**, la figure héroïque est diffractée en une galerie de personnages dotés chacun d'une qualité particulière qu'ils unissent en faisant équipe. Dans **Mad Detective** (co-réalisé avec Wai Ka-fai, 2007), il filme de façon littérale la schizophrénie d'un personnage en le faisant interpréter par sept acteurs différents qui se partagent l'écran en fonction de la situation. Dans **Sparrow** (2008) les héros sont quatre pickpockets qui roulent sur le même vélo et qui, chacun blessé à un membre (jambe droite, jambe gauche, tête et bras) jaillissent des quatre coins d'une rue pour arrêter la femme qui les manipule. Alors que dans les films de Michael Mann, l'immobilité et la fusion avec le décor technologique sont synonymes de mort, Johnnie To opte pour la voie inverse dans **The Mission**, où il prend pour héros un groupe de gardes du corps au professionnalisme froid. Lors de la grande scène du traquenard dans un centre commercial, c'est en restant immobiles que les héros viennent à bout de leurs adversaires. Les gardes du corps se figent au point de se confondre avec l'architecture du lieu (béton, verre et acier), leurs déplacements ne sont plus le fait d'une action mais du mouvement mécanique de l'escalier roulant sur lequel ils ont pris place (à la manière d'Alain Delon dans le métro du **Samouraï**). De même, lors la fusillade finale de **P.T.U.** (qui repose sur la convergence des trajectoires de tous les personnages du film en un seul lieu), tous les participants restent immobiles et sont qui plus est filmés au ralenti. Cette stylisation extrême aboutit à un effacement du personnage. À la fin de **Vengeance**, le gangster interprété par Johnny Halliday a perdu la mémoire et est incapable de reconnaître l'assassin de sa fille qu'il est venu tuer. Il sait par contre que le pardessus de son ennemi est recouvert de timbres blancs, placés là par des comparses : ce sont donc les timbres qu'il recherche à travers la foule. Les carrés de papier valent pour un personnage (To est coutumier de tels usages de la petite forme métonymique), ce qui abstrait les enjeux narratifs et visuels du film, les concentre en une forme minimale d'action : voir et tirer, la perception entraîne l'action.



Figure 969 - The Mission



Figure 970 - Mad Detective



Figure 971 - Sparrow

Les images s'abstraient et le récit avec elle. Le mouvement de la séquence d'action prend le pas sur la narration discursive et le film se résout sur le mode du spectaculaire. Dans le cinéma d'arts martiaux et les polars de John Woo, comme dans le western américain, le

récit trouve son aboutissement dans la figure du duel, face à face violent qui clôt symboliquement la fiction (alors que les films d'action hollywoodien sacrifient souvent aux attermolements du *happy end*, les réalisateurs de Hong Kong n'hésitent pas, dans un souci de concision, à clore le film par un brusque arrêt sur image dès lors que l'adversaire du héros est vaincu, reconnaissant qu'il n'y a alors plus rien d'autre à raconter).

L'approche formaliste de Johnnie To lui inspire des narrations épurées, focalisées sur une seule action (les gardes du corps de **The Mission** sont réunis pour protéger un chef des triades, les policiers de **P.T.U.** ont une nuit pour retrouver l'arme volée à un de leurs collègues) et répétitives, construites en boucles (la partie centrale de **The Mission** consiste en une série d'attaques déjouées par les gardes du corps, entrecoupées de moments de détente et, dans **Sparrow**, la femme fatale rencontre successivement les quatre pickpockets, les séduits puis disparaît). La première scène d'action d'**Exilés** dévaste l'intérieur d'une maison mais, lorsque les combattants se réconcilient, ils se préparent un bon repas et réparent ce qu'ils ont cassé, comme si la scène d'action n'avait eu aucune conséquence matérielle, boucle spectaculaire sans aucun impact narratif (mais à la forte valeur symbolique puisqu'elle fonde l'unité du groupe de héros).

Fragmentés, les récits de Johnnie To révèlent tardivement leur finalité : dans **The Mission**, le coupable des attaques que repoussent les gardes du corps est démasqué aux deux tiers du film et une autre intrigue commence qui, après avoir montré l'unité de l'équipe, questionne son esprit de corps suite à la trahison de l'un de ses membres (coupable d'adultère avec la femme de leur patron). C'est que le réalisateur aime à tourner sans scénario complet afin de préserver la spontanéité de ses acteurs et sa liberté de ton : **P.T.U.** a ainsi été tourné uniquement de nuit, durant deux ans, avec des interruptions, au gré des disponibilités de l'équipe et du réalisateur, la précision conceptuelle de la mise en scène (organisation géométrique de l'espace, caractérisation des personnages par l'action, concentration du récit en une série de trajectoires convergentes) garantissant l'unité de l'œuvre achevée⁷⁸⁹. La démarche de Johnnie To s'appuie sur une équipe de scénaristes travaillant en réunion (contrairement au système hollywoodien qui, lorsqu'il emploie plusieurs scénaristes sur le même projet, les fait le plus souvent travailler de façon successive) : la « Milkyway Creative Team », supervisée par Yau Nai-Hoi (qui passe à la réalisation en 2007 avec **Filatures**, produit par To).

⁷⁸⁹ Johnnie To l'explique dans les bonus du DVD (Asian Star) : « *J'ai peaufiné l'histoire en cours de tournage.* » « *Je connais d'avance la manière de filmer. Puis le scénariste et moi échangeons nos idées.* » Les concepts de mise en scène préexistent à ce qui va être raconté.

Il s'agit là d'une constante à Hong Kong où les contraintes techniques et financières (tournages rapides, acteurs engagés sur plusieurs projets à la fois et allant d'un plateau à l'autre parfois dans la même journée) imposent aux réalisateurs réactivité et capacité d'improvisation. Cela renforce le caractère discontinu de la narration qui jongle d'une intrigue à une autre, d'un genre ou d'une tonalité à leur contraire. Dans les films d'action, le mode de l'action spectaculaire organise cette hétérogénéité. En outre, l'écriture des films hongkongais est traditionnellement pensée en termes de bobines plutôt que de scènes ou d'actes : un film d'action de quatre-vingt-dix minutes (les productions hongkongaises sont souvent plus ramassées que leur homologues américaines) est composé de neuf bobines de pellicule de dix minutes chacune, que les scénaristes conçoivent chacune comme un film quasiment à part entière qui doit donc comporter son lot de péripéties spectaculaires⁷⁹⁰. Cette technique d'écriture (qui vaut aussi pour les autres genres) explique à la fois la densité du cinéma de Hong Kong, sa constante recherche du morceau de bravoure, ainsi que le caractère discontinu de ses narrations où se succèdent sans transitions humour potache et violence extrême, où les comédies les plus absurdes peuvent basculer dans le drame et où le récit multiplie les coïncidences et les manquements à la logique.



Figure 972 - Sparrow

La fragmentation du film en des unités plus petites permet le mélange des genres et une narration dynamique sur le mode de l'action. Organisé en fonction d'impératifs technique (la durée de chaque bobine) plutôt que d'une continuité psychologique ou logique, le récit s'abstrait en une succession de morceaux de bravoure : chez Johnnie To, le final de **Sparrow** se déploie de façon indépendante et exhibe une identité hybride, synthèse des sémantiques de plusieurs genres réunis par une même syntaxe spectaculaire. Le héros fait le pari avec un caïd maître du vol à la tire de traverser la ville sans se faire vider les poches par ses hommes de main. Alors que la pluie tombe à grosses gouttes, les voleurs mettent en œuvre toute leur agilité manuelle dans une série de duels. La figure du pickpocket est un archétype du film noir, hérité du **Port de la drogue** de Samuel Fuller mais que Johnnie To retravaille avec un mélange de mélancolie et d'humour enfantin évoquant les héros de la Nouvelle Vague

⁷⁹⁰ Voir les explications de David Bordwell, *op.cit.*, p.122 et p.180-182.

française. Les affrontements des pickpockets, filmés en une série de très gros plans de mains qui se frôlent, se heurtent, s'évitent, renvoient surtout, sur un mode minimal, à des chorégraphies martiales. La façon dont la pluie goutte sur les parapluies des passants réactive d'ailleurs l'imaginaire du *Chambara* (film de sabre japonais), dont les héros protègent leur visage avec de larges chapeaux de paille dont le bord délimite le cadre de la même façon que les parapluies ici. Le choix de filmer cette scène sous une pluie battante renvoi aussi à la séquence-titre de **Chantons sous la pluie**, d'où découle la dimension hautement chorégraphique de la scène, la scène d'action se dépassant en ballet. Paradoxalement, les personnages restent presque immobiles et la chorégraphie est avant tout celle de la mise en scène, de l'enchaînement des plans et des mouvements de caméra. A la fois tributaire du film noir, des films d'art martiaux chinois et japonais et du *musical*, la séquence (et plus largement tout le film) intègre enfin des éléments burlesques, à l'image de ce moment où le pickpocket, armé d'une lame de rasoir, coupe les pantalons de ses opposants, ces derniers se retrouvant à demi-nus en pleine rue. L'ensemble de ces formes spectaculaires aux identités propres (mais parfois superposables, puisque le ballet final de **Chantons sous la pluie** jouait déjà les clichés du film noir) fusionnent le temps d'une scène d'action qui souligne la nature totalisante du spectaculaire contemporain et son peu de cas des frontières génériques. Plus encore qu'un film d'action, **Sparrow** apparaît comme un film qui, sur la corde raide entre plusieurs genres, s'exprime sur le mode de l'action, c'est-à-dire que toutes ces images reposent sur un principe dynamique qui est en propre la stylistique du film d'action, quand bien même certains éléments sémantiques seraient absents.



Figure 973 - Election 1

Comme nous l'avons également vu dans notre étude d'Hollywood, le film d'action ne saurait se résumer à Hong Kong ni partout dans le monde à une simple juxtaposition de fragments spectaculaires. Il existe un mode de l'action spectaculaire, une façon de raconter les histoires (y compris celles qui s'écartent des « codes » du genre) par le biais d'une mise en scène dynamique, stimulant l'intelligence intuitive du spectateur dans une relation immersive aux images. Ouvert au mélange des genres et des tonalités, le cinéma de Hong Kong raconte ses histoires sur le mode de l'action. Au carrefour de l'opéra et des arts martiaux, le

mouvement des corps est raffiné et dynamique, incarne physiquement des enjeux parfois immatériels. Dans **Election 1** (2005), Johnnie To analyse les rapports de force au sein d'une triade à l'occasion de la succession de son chef. Sur un sujet politique et *a priori* peu spectaculaire, To développe un film d'action : le pouvoir, notion abstraite, est symbolisé par un bâton ancestral grâce auquel le possesseur reçoit automatiquement l'allégeance des autres prétendants. Le récit s'épure alors en une longue poursuite pour entrer en sa possession.

Chez les réalisateurs d'action, le style de l'action se développe y compris en dehors des cadres du genre. Les comédies de Tsui Hark intègrent des séquences d'action et ses films d'action des scènes de comédies, et ce sans que l'on observe de rupture esthétique car les différents genres sont traités par le cinéaste sur le seul mode de l'action : **Time and Tide** débute comme un vaudeville hyperactif, prélude au chaos des fusillades et, dans **Le Festin chinois** (1995), le genre populaire en Asie de la comédie culinaire est contaminé par des chorégraphies martiales virtuoses. Les comédies de John Woo font au contraire preuve d'une absence complète de style⁷⁹¹ mais le réalisateur a su dynamiser l'action de l'opéra traditionnel **Princesse Chang Ping** dans son film de 1975, introduisant une mise en scène d'action dans le cadre corseté du film en costume⁷⁹².



Figure 974 - **Time and Tide**

La mise en scène d'action influe sur le spectateur, le mouvement physique devient une expérience psychique : dans **The Blade**, la vitalité ravageuse des corps atomise les principes de mise en scène traditionnels (les cadrages sont inattendus, le montage nerveux morcelle

⁷⁹¹ David Martinez, « *Humourricide (au premier degré)...* », **HK, Orient extrême cinéma** n°11, *op.cit.*, dossier : « *John Woo inédit* », p.52-53.

⁷⁹² « Le genre [du film d'opéra] connut son heure de gloire à Hong Kong dans les années cinquante-soixante, a toujours plus tenu du théâtre filmé (même en technicolor) que des fantaisies délirantes de Bubsy Berkeley. La faute à une technique cinématographique encore hésitante et, plus encore, aux codes d'un art (l'opéra cantonais) relativement statique et peu spectaculaire. [...] **Princess Chang Ping** est avant toute chose un exercice d'illustration, une tentative de dynamiser une forme figée et surcodée pour la rendre acceptable par un public biberonné au wu xia pian et au film de kung-fu. [...] En résulte en effet une tension permanente entre deux idées de la représentation, celle que s'efforcent de donner les comédiens, comme s'ils étaient sur scène, et celle qu'en offre le cinéaste par le filtre de sa mise en scène. A tout moment, de brusques changements d'axes et recadrages renversent le point de vue, des travellings latéraux ou circulaires à contresens des déplacements des acteurs brisent la frontalité théâtrale, les velléités chorégraphiques de la caméra contrariant les exigences scénographiques de l'opéra. » (Léonard Haddad, « *Les demoiselles de Canton* », **HK, Orient extrême cinéma** n°11, *op.cit.*, dossier : « *John Woo inédit* », p.48-49.

l'action jusqu'à la rendre illisible), ce qui rend compte du tourment intérieur des personnages mais plonge surtout le spectateur en état de choc. Dans **Time and Tide** puis **Seven Swords**, Hark prolonge cette expérience formelle limite en stimulant également la pensée du spectateur qui reconstitue de façon intuitive l'espace et les actions que la mise en scène elliptique lui masque.



Figure 975 - P.T.U.



Figure 976 -Exilés

Chez Johnnie To, enfin, les personnages se figent souvent durant les scènes d'action mais c'est la caméra qui traverse l'espace pour tracer des lignes de force et établir visuellement les enjeux du récit (la fin de **P.T.U.**, le plan séquence de sept minutes qui ouvre **Breaking News** et détaille les positions des différents protagonistes amenés à se tirer dessus). Dans les plans fixes, c'est le positionnement géométrique des corps dans l'espace qui produit une tension, perçue par l'œil du spectateur : dans **P.T.U.**, le nombre de personnages à l'image et leur position dans le cadre explicite leurs relations, créant une dynamique au sein même de l'image.

La forme spectaculaire est intériorisée et tout le film devient action.

TABLE DES MATIÈRES

VOLUME 1

INTRODUCTION

Comment analyser le cinéma hollywoodien contemporain ? (p.7-16) ; Notre méthode (p.17-19) ; Une approche chronologique du cinéma d'action hollywoodien contemporain (p.20-27) ; Problématique et plan (p.28-30).

PREMIERE PARTIE : Définitions du cinéma d'action contemporain

A/ L'ACTION

1. Le mouvement et l'énergie :

Le cinéma est l'art des images en mouvement (p.31-36) ; Ce mouvement s'exprime par l'action (p.37-41) ; L'action est un moyen d'expression (p.42-44) ; Les théories de l'action Gilles Deleuze (p.45-50) ; Les réponses du cinéma contemporain à la crise de l'Image-action, illustrée entre autre par Antonioni et Peckinpah (p.50-73).

2. La scène d'action : une forme discontinue ?

La scène d'action est une boucle narrative (p.74-75) ; Comme le montre la série des **James Bond**, la narration du cinéma d'action contemporain est répétitive (p.76-84) ; La scène d'action est inconséquente, comme le montre son traitement des figurants (p.85-88) ; La scène d'action est une « attraction » (p.88-95) ; Le narratif et le spectaculaire (p.95-98) ; La scène d'action prend place dans un autre espace-temps (p.99-110) ; Les héros d'action sont doubles (p.110-115) ; La scène d'action est une rupture esthétique (p.115-122).

3. Une structure organique :

Les scènes d'action de **French Connection**, **Point Break** ou **La Guerre des Mondes** sont intégrées dans la continuité du récit (p.123-129) ; La scène d'action est un mouvement fluide d'où naît le récit, par exemple dans **Speed Racer** (p.130-131) ; Ce n'est pas toujours le cas dans les films de Michael Bay (p.132-135) ; La scène d'action répond à une nécessité d'ordre esthétique (p.136-139).

B/ LE SPECTACULAIRE ET SES GENRES

1. Le spectaculaire et ses évolutions :

Le cinéma classique hollywoodien repose sur un ensemble de genres spectaculaire (p.140-145) ; Le cinéma d'action contemporain retravaille les genres spectaculaires classiques (p.146-147) ; Les cascades du cinéma contemporain sont tributaires du cinéma muet (p.148-149) ; L'esthétique spectaculaire évolue et transforme les genres classiques, comme on peut le voir dans **Gladiator** (p.150-157) ; L'esthétique des films d'action contemporains prolonge le renouveau spectaculaire du cinéma des années soixante-dix (p.157-164) ; Le cinéma d'action contemporain est une affaire sérieuse (p.165-166) ; L'esthétique spectaculaire est tributaire des évolutions technologique (p.167-173) ; Tous les films spectaculaires ne sont pas des films d'action contemporains (p.174-175) ; Le cinéma d'action contemporain et le vidéoclip (p.176-

182) ; Le cinéma d'action contemporain et le jeu vidéo (p.182-185) ; La question du style et de l'auteur (p.185-187) ; Le cinéma d'action contemporain et le film d'horreur (p.188-191).

2. Une diversité sémantique :

Le cinéma d'action contemporain réalise des hybridations génériques (p.192-195) ; Le cinéma d'action contemporain transforme notre quotidien (p.196-200) ; Le cinéma d'action contemporain modernise le western et le film de cape et d'épée (p.200-205) ; Le film d'action intègre des éléments venus de la science-fiction (p.205-215) ; Le motif de la destruction vient du film catastrophe (p.216-219) ; Le cinéma d'action contemporain prend souvent la forme d'un film policier (p.220-223) ; De nombreux éléments visuels du film d'action proviennent du film de guerre (p.223-229) ; On peut faire un film d'action avec (presque) tout : Arnold Schwarzenegger est Hamlet (p.229-231).

3. Diverses tonalités :

La violence du film d'action peut tendre vers le mélodrame (p.232-237) ; Les excès du cinéma spectaculaire contemporain le rapprochent de la comédie (p.237-242) ; Le pastiche et la parodie (p.243-246) ; Le *cartoon* et le burlesque (p.246-253) ; La comédie d'action et le *buddy movie* (p.254-259) ; De la comédie musicale au film d'action contemporain (p.260-261).

C/ LE GENRE DU FILM D'ACTION CONTEMPORAIN

1. Ce que le genre n'est pas :

Les films d'action ne sont pas tous les *blockbusters* (p.262-263) ; Dans les années quatre-vingt, le film d'action est le terrain de jeu des compagnies indépendantes (p.263-265) ; Les marchés alternatifs (p.266-268) ; Un cinéma « reaganien » ? (p.268-272) ; Le cinéma d'action contemporain est anarchiste dans l'âme (p.273-278) ; Ces films sont irréductibles à une lecture idéologique (p.278-281) ; Le cinéma d'action contemporain s'inspire de la réalité mais la transforme (p.281-288) ; La narration et la mise en scène dépolitisent le propos (p.288-296) ; La forme et le fond (p.296-304).

2. De grands invariants :

Sous leur forme minimale, les films d'action reposent tous sur un duel (p.305-309) ; Le motif du duel vient du western classique et justifie le manichéisme épique du cinéma d'action contemporain (p.310-314) ; Dans **Point Break**, le duel est aussi une quête mystique (p.314-315) ; Dans le duel, le héros se bat contre son double (p.316-322) ; Le duel est un motif visuel et une structure narrative (p.323-328).

3. Le mode de l'action, une façon de raconter les histoires :

La scène d'action est un moment de concentration narrative qui fait disparaître toute autre caractéristique (p.329-335) ; La diversité des genres classiques et contemporains repose sur le mode de l'action : les exemples de Raoul Walsh et Howard Hawks (p.336-339) ; Le mode de l'action impose son mouvement continu à la narration qui tend vers le spectaculaire. (p.339-346) ; La narration sur le mode de l'action se fait en acte et progresse par l'action, comme en appliquant la petite forme deleuzienne (p.346-350) ; Le mode de l'action spectaculaire incarne des enjeux abstraits : le verbal devient visuel (p.350-355) ; John McTiernan représente la parole comme un événement physique (p.356-359) ; Le mode de l'action est un mouvement fluide qui unifie le divers (p.359-363) ; Sylvester Stallone et Eisenstein (p.364-365) ; Un film

d'action est une longue scène d'action (p.366-369) ; Fritz Lang et Alfred Hitchcock étaient coutumiers de tels morceaux de morceaux de bravoure (p.369-372).

VOLUME 2

SECONDE PARTIE : Une abstraction figurative

A/ ABSTRACTION

Les carrières de George Lucas, Kathryn Bigelow, Tony Scott et John McTiernan ont croisé le monde de l'art contemporain (p.377-382) ; Premières définitions philosophiques et artistiques de l'abstraction (p.382-386).

1. L'abstraction du récit :

Les récits des films d'action contemporaines sont stylisées et reposent sur des principes récurrents (p.387-389) ; Au cloisonnement narratif répond un compartimentage spatial (p.389-392) ; Répétitions narratives et les rimes visuelles (p.392-396) ; Une forme narrative minimale (p.397-399) ; Le *high concept* (p.399-410) ; Le film d'action comme court-métrage : **The Hire** (p.401-403) ; Le récit devient une structure abstraite (p.404-406).

2. Des images ambiguës, entre abstraction et figuration :

Les images figuratives des films d'action contemporains sont saturées de signes graphiques abstraits (p.407-417) ; Les images abstraites et structures narratives conceptuelles de George Lucas (p.418-420) ; La représentation de la vitesse dans le cinéma contemporain tend vers l'abstraction (p.421-426) ; Une esthétique de la surface (p.426-431) ; L'art hyperréaliste est, comme le cinéma d'action contemporain, situé entre abstraction et figuration (p.432-442) Un hyperréalisme sonore (p.442-446) ; Le simulacre, de **Predator** à **Matrix** (p.446-447) ; Abstraction froide et abstraction chaude (p.447-p.449) ; Les films abstraits de Tony Scott (p.450-456).

3. Un art concret :

La mise sous tension du réel (p.457-463) ; Des perceptions métaphysiques (p.464-466) ; Les scènes d'action mettent en fiction des principes abstraits (p.466-472) ; Les structures géométriques de Renny Harlin (p.472-474) ; La cascade est un mouvement mécanique (p.474-480) ; La scène d'action comme concept et son incarnation spectaculaire (p.481-493) ; La poursuite incarne des trajectoires conceptuelles (p.493-497).

B/ « LE MONDE EST UN ECHIQUIER »

1. Une représentation stylisée du réel : non-lieu, ruine, carte postale :

Les décors préférés du cinéma d'action contemporain sont les « non-lieux » urbains et les architectures *High Tech* (p.498-504) ; Des décors artificiels (p.505-507) ; Le chaos de la scène d'action transfigure les espaces désolés de la ville moderne (p.508-512) ; L'architecture de Franck Lloyd Wright, qui exprime une tension entre le primitif et la technologie, est représentative des enjeux du cinéma d'action contemporain (512-515) ; Sous les pavés, la jungle (p.515-521) ; Le chaos du film d'action est une figuration de la fin du monde (p.521-522) ; Le film post-apocalyptique est un palimpseste esthétique (p.522-526) ; Le cinéma

d'action contemporain donne une vision stylisée du monde et réduit les grandes villes à leurs monuments, comme proposait déjà de le faire Alfred Hitchcock (p.527-531) ; Le cliché et le simulacre (p.532-533) ; La scène d'action ravage le réel, assèche les décors et abstrait les corps (p.533-538).

2. Le réseau et ses implications :

De **La Mort aux trousses** à **La Vengeance dans la peau**, quelques génériques géométriques (p.539-543) ; Les scènes d'action s'inscrivent dans l'architecture de la ville moderne (p.544-547) ; La ville du film d'action a une forme réticulaire (p.547-552) ; L'abstraction des réseaux de communication (p.553-558) ; Le réseau géométrique s'applique à des espaces en huis clos (p.558-563) ; Le cinéma d'action contemporain altère la représentation des grands espaces (p.564-566) ; Le réseau est une image de contrôle (p.566-572) ; La représentation du réseau, de Fritz Lang aux **Guerriers de la nuit** (p.572-576) ; Le réseau est commandé par un « cerveau » aux grandes capacités intellectuelles et technologiques (p.577-592) ; Le héros d'action fait voler en éclats la structure contraignante du réseau (p.592-604).

3. Une organisation géométrique de la mise en scène :

La narration des films d'action contemporains se coule dans un schéma géométrique et architectural (p.605-610) ; L'image de cinéma est inscrite dans un repère géométrique orthogonal soumis aux lois de la physique (p.611-615) ; Le cinéma spectaculaire contemporain propose une nouvelle image, inscrite dans un repère géodésique, c'est-à-dire une sphère (p.615-623) ; La mise en scène s'adapte à ce nouveau type d'espace (p.624-634).

C. LE CORPS ET L'ESPRIT

1. Les corps des héros :

Le héros met en avant sa puissance physique contre la deshumanisation du réseau (p.635-637) ; Le héros d'action combat les machines mais intègre des qualités mécaniques, par exemple chez James Cameron (p.638-641) ; Le cinéma d'action contemporain sublime les corps héroïques (p.641-649) ; Le corps du héros d'action, féminin ou masculin, possède des caractéristiques sexuelles très marquées (p.649-656) ; Hiératisme et vieillissement des corps héroïques (p.656-658) ; Le corps du héros est mis en valeur par sa souffrance (p.658-661) ; Les nouveaux corps lisses (p.662-668)

2. L'intuition et la mise en scène de la pensée :

Les héros d'action opposent l'immédiateté de leurs sentiments à des structures conceptuelles maléfiques (p.669-675) ; Plutôt que par la Raison, le héros d'action agit en suivant son intuition (p.676-680) ; Les films de John McTiernan font un usage non-verbal de la parole (p.681-682) ; L'action est aussi une forme d'intelligence (p.683-687) ; L'intuition et sa représentation (p.687-693) ; Le cinéma est un art intuitif (p.694-697) ; La mise en scène spectaculaire de la pensée (p.698-705) ; La mise en scène d'action produit de la pensée, par exemple chez George Lucas et dans **Blade II** (p.706-713) ; Le cinéma est-il un art non-verbal ? (p.713-718) ; La stimulation intuitive du spectateur (p.719-723) ; Un exemple : la fin de **Predator** (p.723-726) ; John McTiernan, Antonin Artaud et la théorie du cerveau reptilien (p.727-730).

3. La place du spectateur :

Les notions d'empathie et d'immersion fictionnelle (p.731-734) ; Une mise en scène physique (p.735-738) ; La stimulation sonore du spectateur (p.739-740) ; L'accélération du montage, de

James Bond à l'Avid (p.741-744) ; La mobilité de la caméra (p.745-747) ; La mise en scène chorégraphique du cinéma classique : l'exemple de **Chantons sous la pluie** (p.746-750) ; Le cinéma contemporain propose une mise en scène libre et une identification du spectateur à des points de vue impossibles (p.750-755) ; L'immersion du spectateur de cinéma n'est pas celle du joueur de jeu vidéo (p.755-759) ; L'immersion physique est produite par la fusion du point de vue du spectateur avec celui de la caméra (p.760-768) ; Chez James Cameron et dans **Nomads** de John McTiernan, l'utilisation du point de vue subjectif est une expérience métaphysique (p.768-775) ; L'emploi de la caméra subjectif, de **La Dame du lac** à **Strange Days** (p.776-781) ; Dans le cinéma d'action contemporain, la représentation repose sur la juxtaposition des points de vue hétérogènes (p.781-788) ; L'emploi du plan semi-subjectif (788-790) ; L'œil du spectateur est stimulé par un espace stratifié : la composition selon John McTiernan (p.791-794) ; La mise en scène de la parole dans **Piège de cristal** (p.795-796) ; Le double fictionnel du spectateur (p.797-799) ; « Entrer dans la fiction » : **Last Action Hero** et **Déjà Vu** (p.799-802) ; Le dédoublement de la figure héroïque (p.803-804) ; Transcender l'immobilité du spectateur : de **Fenêtre sur cour** à **Avatar** (p.805-807).

CONCLUSION

Le cinéma d'action de Hong Kong. L'exploration du cadre urbain moderne (p.808-810) ; L'influence des genres spectaculaires classiques (p.810-811) ; La mise en scène du corps souffrant (p.812-813) ; L'abstraction physique et les formes conceptuelles du réseau (p.814-815) ; Hong Kong et Hollywood, ou l'inverse (p.816-818) ; Le romantisme de John Woo (p.818-819) ; La rage baroque de Tsui Hark (p.820-821) ; Les formes abstraites de Johnnie To (p.821-823) ; L'abstraction narrative (p.823-825) ; Le mode de l'action : une pensée en acte (p.825-827).

DOCTORAT AIX-MARSEILLE UNIVERSITE
délivré par l'Université de Provence – Aix-Marseille I

N° attribué par la bibliothèque

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

THESE
pour obtenir le grade de

DOCTEUR D'AIX-MARSEILLE UNIVERSITE

Formation doctorale : Études cinématographiques

Présentée et soutenue publiquement par

Sylvain ANGIBOUST

le 16 novembre 2010



LE CINÉMA D'ACTION AMÉRICAIN CONTEMPORAIN :
Une abstraction figurative

ANNEXES

Directeur de thèse :

M. Marc Cerisuelo, Professeur à l'Université de Provence – Aix-Marseille I

JURY

M. Jean-Loup Bourget, Professeur à l'Ecole Normale Supérieure de Paris, Président du jury
M. Pierre Berthomieu, Maître de conférences à l'Université Paris 7 – Paris Diderot
M. Denis Mellier, Professeur à l'Université de Poitiers

Sylvain ANGIBOUST

**LE CINÉMA D’ACTION AMÉRICAIN CONTEMPORAIN :
Une abstraction figurative**

Thèse de doctorat

Directeur de thèse : M. Marc Cerisuelo,
Professeur à l’Université de Provence – Aix-Marseille I

Université de Provence – Aix-Marseille I
École doctorale 354 : « Langues, Lettres et Arts »

29, Avenue Robert Schuman
13621 Aix-en-Provence

Laboratoire : L.E.S.A. – EA 3274

Photo de couverture : **Rocky III, l’œil du tigre** de Sylvester Stallone (1982)

Le cinéma d'action américain contemporain : Une abstraction figurative

RÉSUMÉ

Le cinéma est naturellement un art de l'action qui enregistre mécaniquement le mouvement des corps et les inscrit dans un cadre fictionnel.

Le genre du film d'action se constitue en présentant une action excessive selon une esthétique spectaculaire. Les genres du cinéma classique (western, burlesque, film musical, film de guerre...) sont tous à leur manière des films d'action. Ils sont tributaires du mode de l'action qui est une façon propre au cinéma de raconter des histoires par le mouvement. De façon plus singulière, le film d'action devient à partir des années soixante/quatre-vingt un genre à part entière qui propose un dépassement excessif et ludique des anciens genres spectaculaires. Ce cinéma de la performance physique et technologique s'est imposé comme le moteur de l'industrie hollywoodienne du *blockbuster*.

Après avoir défini le genre du film d'action, nous analyserons sa double nature, entre l'art conceptuel et la fiction populaire. Les structures narratives stylisées du cinéma d'action contemporain donnent naissance à des images faiblement figuratives, héritières de l'art hyperréaliste et proches de certaines pratiques expérimentales. Mais le film d'action est aussi un fortement incarné, met en valeur des corps musclés et des destructions massives, dans un contexte référentiel marqué.

La mise en scène du spectaculaire contemporain équilibre ces deux tendances, entre abstraction et figuration, et aboutit à l'immersion physique du spectateur. Celui-ci est invité à prendre part à l'action, sans bien sûr quitter son siège. Pour ce faire, il doit renoncer à sa rationalité discursive et laisser son intuition percevoir l'enchaînement dynamique des images.

MOTS CLÉS

Abstraction, action, blockbuster, cinéma contemporain, cinéma de genre, cinéma reaganien, concept, corps, figuration, Hollywood, Hong Kong, immersion physique, intuition, spectaculaire, stéréoscopie.

Kathryn Bigelow, James Cameron, Renny Harlin, Walter Hill, Alfred Hitchcock, John McTiernan, Arnold Schwarzenegger, Tony Scott, Sylvester Stallone, Paul Verhoeven, John Woo.

Contemporary Hollywoodian Action Films: A Representational Abstraction

ABSTRACT

Motion picture is by nature the art of motion and action: the machine records body motions and put them down as storytelling.

Action film becomes a genre by showing excessive and spectacular action. In a way, classical cinema genres (such as western, slapstick, musical, war films) can be seen as an entire class of all action films. They are all driven by the action way which is the way motion pictures tell stories, by motion. From the Seventies or the Eighties, action film becomes an all new genre which converts the old classical genres into an immoderate and spectacular sort of films. Such films are mainly led by physical power and technology. They gave birth to the Hollywoodian movie industry of blockbuster.

After having defined action films as a genre, we will analyze its split nature, part abstract and conceptual thinking and part popular storytelling. Narratives are very stylized in contemporary action films and bring low figurative pictures. Contemporary action films pictures are close to Photorealism and some sort of experimental films. But contemporary action films also deal with figuration, muscular bodies and mass destruction which are set into a very recognizable world.

Contemporary spectacular direction is found somewhere between these two guidelines that are abstraction and representation. It aims at immersing physically speaking the viewer. He's like drowned into the movie from his chair. To be immersed in the spectacular movie, viewers willingly give up their rational way of thinking for feeling. Intuition is an other way of perceiving spectacular pictures in motion.

KEY WORDS

3-D film, abstraction, action, blockbuster, body, concept, cinema genre, contemporary cinema, Hollywood, Hong Kong, intuition, reaganite entertainment, representation, physical immersion, spectacular.

Kathryn Bigelow, James Cameron, Renny Harlin, Walter Hill, Alfred Hitchcock, John McTiernan, Arnold Schwarzenegger, Tony Scott, Sylvester Stallone, Paul Verhoeven, John Woo.

SOMMAIRE

VOLUME 1

INTRODUCTION	7
PREMIERE PARTIE : DEFINITIONS DU CINEMA D’ACTION CONTEMPORAIN	31
A. L’ACTION	31
1. Le mouvement et l’énergie	31
2. La scène d’action : une forme discontinue ?	74
3. Une structure organique	123
B. LE SPECTACULAIRE ET SES GENRES	140
1. Le spectaculaire et ses évolutions	140
2. Une diversité sémantique	192
3. Diverses tonalités	232
C. LE GENRE DU FILM D’ACTION CONTEMPORAIN	262
1. Ce que le genre n’est pas	262
2. De grands invariants	305
3. Le mode de l’action, une façon de raconter les histoires	329

VOLUME 2

SECONDE PARTIE : UNE ABSTRACTION FIGURATIVE	377
A. ABSTRACTION	377
1. L’abstraction du récit	387
2. Des images ambiguës, entre abstraction et figuration	407
3. Un art concret	457
B. « LE MONDE EST UN ÉCHIQUIER »	498
1. Une représentation stylisée du réel : non-lieu, ruine, carte postale	498
2. Le réseau et ses implications	539
3. Une organisation géométrique de la narration et de la mise en scène	605
C. LE CORPS ET L’ESPRIT	635
1. Les corps des héros	635
2. L’intuition et la mise en images de la pensée	669
3. La place du spectateur	731
CONCLUSION	808
TABLE DES MATIÈRES	828

TABLE DES ANNEXES

BIBLIOGRAPHIE	838
TABLE DES ILLUSTRATIONS	861
FILMOGRAPHIE SELECTIVE.....	862
INDEX DES FILMS CITÉS	872

BIBLIOGRAPHIE

Table des matières

I/ LIVRES DE CINÉMA	839
A) Le cinéma d'action contemporain :	839
B) Le cinéma contemporain :	839
C) Histoire et théorie du cinéma :	841
D) Cinéma, histoire et idéologie :	843
E) Études sur des films :	844
F) Acteurs, réalisateurs, producteurs (études, biographies) :	844
II/ ENTRETIENS	847
III/ REVUES	852
A) Numéros spéciaux :	852
B) Dossiers :	853
C) Articles :	854
IV/ AUTRE SOURCES.....	857
A) Histoire et théorie de l'art :	857
B) Romans :	859
C) Sites Internet :	859

I/ LIVRES DE CINÉMA

A) Le cinéma d'action contemporain :

ARROYO José (ed.) : **Action/Spectacle Cinema : A Sight and Sound Reader**, London, British Film Institute, 2000. 272 pages.

BADIOU Alain, BENATOUIL Thomas, DURING Elie, MANIGLIER Patrice, RABOUIN David, ZARADER Jean-Pierre (collectif) : **Matrix, machine philosophique**, Paris, Ellipses, 2003, 191 pages.

BERTHOMIEU Pierre (coordonné par) : **Le Rebelle et l'Empereur, étude sur Star Wars**, Paris, Ellipses, collection : « Les grands mythes du cinéma », 2006, 160 pages.

BOUZEREAU Laurent : **James Bond, l'art d'une légende : du story-board au grand écran**, Paris, Flammarion, 2006. 240 pages.

HACHE-BISSETTE Françoise, BOULY Fabien, CHENILLE Vincent (dir.) : **James Bond (2)007, anatomie d'un mythe populaire**, Actes du colloques des 16, 17 et 18 janvier 2007, Bibliothèque Nationale de France-Conservatoire Européen d'Ecriture Audiovisuelle, Paris, Belin, 2007. 397 pages.

HENDERSON MARY : **Star Wars. La magie du mythe**, 1997. Paris, Presses de la Cité, 1998 (traduction). 214 pages.

INNESS Sherrie A.: **Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture**, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1999, 240 pages.

JULLIER Laurent: **Stars Wars, anatomie d'une saga**, Paris, Armand Colin, collection: « Armand Colin cinéma », 2005. 240 pages.

KEANE Stephen: **Disaster Movies. The Cinema of Catastrophe**, London, Wallflower Press, collection: « Short Cuts », 2001, 2006 (seconde édition). 144 pages.

KING Neal: **Heroes in Hard Times. Cop Action Movies in the U.S.**, Philadelphie, Temple University Press, 1999. 282 pages.

TASKER Yvonne : **Spectacular Bodies. Gender, Genre and the action cinema**, London, Routledge, 1993. 195 pages.

B) Le cinéma contemporain :

AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal : **Formes et obsessions du cinéma américain contemporain**, Paris, Klincksieck, collection : « Klincksieck études », 2003. 187 pages.

BERTHOMIEU Pierre : **Le Cinéma hollywoodien. Le temps du renouveau**, Paris, Nathan, collection : « Cinéma 128 », 2003. 128 pages.

BISKIND Peter : **Le Nouvel Hollywood. Coppola, Lucas, Scorsese, Spielberg... la révolution d'une génération**, 1998. Paris, le cherche midi, collection : « Documents », 2002 (traduction). 314 pages.

BORDWELL David : **Planet Hong-Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment**, Cambridge and London, Harvard University Press, 2000. 329 pages.

DIXON Wheeler Winston (ed.) : **Film Genre 2000. New Critical Essays**, Albany, State University of New York, 2000. 280 pages.

GRAILLAT Ludovic (dir.) : **De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau**, Actes du colloque des 2,3 et 4 février 2004, Cinémathèque de Toulouse, CRDP Midi-Pyrénées, Mars 2006. 200 pages.

HOBERMAN Jim : **The Magic Hour. Une fin de siècle au cinéma**, 2003. Nantes, Capricci, 2009 (traduction). 244 pages.

JACQUET Michel : **Nuit américaine sur le Viêt-nam. Le cinéma US et la « sale guerre »**, Parçay-sur-Vienne, Anovi, 2009. 111 pages.

JULLIER Laurent : **L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice**, Paris, L'Harmattan, collection : « Champs visuels », 1997. 203 pages.

JULLIER Laurent : **Les images de synthèse, de la technologie à l'esthétique**, Paris, Nathan, collection : « Cinéma 128 », 1998. 128 pages.

KROHN Bill (dir.) : **Joe Dante et les Gremlins de Hollywood**, Paris, Locarno, Cahiers du cinéma-Festival international du film de Locarno, 1999. 255 pages.

MYLES Linda, PYLE Michael : **Les enfants terribles du cinéma américain ou comment les jeunes cinéastes ont pris le pouvoir à Hollywood**, 1979. Lausanne, L'Âge d'homme, collection : « Cinéma vivant », 1983 (traduction). 271 pages.

TESSIER Laurent : **Le Vietnam, un cinéma de l'apocalypse**, Paris, Condé-sur-Noireau, Le Cerf-Corlet, collection : « 7^{ème} Art », 2009. 316 pages.

THORET Jean-Baptiste : **26 secondes, l'Amérique éclaboussée. L'assassinat de JFK et le cinéma américain**, Pertuis, Rouge Profond, collection : « Raccords », 2003. 206 pages.

THORET Jean-Baptiste : **Le Cinéma américain des années 70**, Paris, Cahiers du cinéma, collection : « essais », 2006. 396 pages.

TOMASOVIC Dick : **Le palimpseste noir. Notes sur l'impétigo, la terreur et le cinéma américain contemporain**, Crisnée, Yellow Now, collection : « Côté cinéma », 2002. 301 pages.

C) Histoire et théorie du cinéma :

ALTMAN Rick : **La Comédie musicale hollywoodienne : les problèmes de genre au cinéma**, 1987. Paris, Armand Colin, 1992 (traduction). 414 pages.

AMIEL Vincent : **Le corps au cinéma : Keaton, Bresson Cassavetes**. Paris, Presses Universitaires de France, collection : « Perspectives critiques », 1998. 121 pages.

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc : **Esthétique du film**, Paris, Nathan, collection : « Nathan université cinéma », 1994 (deuxième édition revue et augmentée). 238 pages.

BERTHOMIEU Pierre : **La musique de film**, Paris, Klincksieck, collection : « 50 questions », 2004. 218 pages.

BERTHOMIEU Pierre : **Hollywood classique. Le temps des géants**, Pertuis, Rouge Profond, collection : « Raccords », 2009.

BORDAT Francis, ETCHEVERRY Michel (dir.) : **Cent ans d'aller au cinéma. Le spectacle cinématographique aux Etats-Unis, 1896-1995**, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, collection : « Le spectaculaire » 1995. 214 pages.

BORDWELL David, THOMPSON Kristin : **L'art du film, une introduction**, 1986. Paris, De Boeck université, 2000 (traduction). 637 pages.

BOURGET Jean-Loup : **Hollywood, la norme et la marge**, Paris, Nathan, collection : « Nathan cinéma », 2002. Paris, Armand Colin, collection : « Armand Colin cinéma », 2005 (réédition). 315 pages.

BRENEZ Nicole : **De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma**, Paris, DeBoeck Université, 1998. 466 pages.

BRESSON Robert : **Notes sur le cinématographe**, Paris Éditions Gallimard, 1975. 139 pages.

BURCH Noël : **La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique**, Paris, Nathan, 1991. Paris, L'Harmattan, collection : « Champs visuels », 2007 (réédition), 305 pages.

CHION Michel : **L'audio-vision. Son et image au cinéma**, 1990. Paris, Armand Colin, 2005 (réédition). 186 pages.

CHION Michel : **Technique et création au cinéma. Le livre des images et des sons**, Paris, ESEC, 2002. 228 pages.

CIEUTAT Michel : **Les grands thèmes du cinéma américains, tome 1 : Le rêve et le cauchemar**, Paris, Éditions du Cerf, collection « 7^e art », 1988. 354 pages.

CIEUTAT Michel : **Les grands thèmes du cinéma américains, tome 2 : Ambivalence et croyances**, Paris, Éditions du Cerf, collection « 7^e art », 1991. 443 pages.

COURSODON Jean-Pierre, TAVERNIER Bertrand : **50 ans de cinéma américain**, Paris, Nathan, collection : « Omnibus », 1991, 1995 (édition revue et mise à jour). 1268 pages.

DALL'ASTA Monica : **Un cinéma musclé : le surhomme dans le cinéma muet italien (1913-1926)**, Crisnée, Yellow Now, 1992. 264 pages.

DELEUZE Gilles : **Cinéma 1 : L'image-mouvement**, Paris, Les Éditions de Minuit, collection : « Critique », 1983. 298 pages.

DELEUZE Gilles : **Cinéma 2 : L'image-temps**, Paris, Les Éditions de Minuit, collection : « Critique », 1985. 379 pages.

DYER Richard : **Le star-système hollywoodien**, 1986, 2003. Paris, L'Harmattan, collection : « Champs visuels étrangers », 2004 (traduction). Publié avec : McDONALD Paul : « *De nouveaux concepts pour l'étude des stars* », 1998.

GAUDRAULT André, JOST François : **Le récit cinématographique**, Paris, Nathan, 1990. Paris, Armand Colin, 2005 (réédition), 159 pages.

GAUDRAULT André : **Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe**, Paris, C.N.R.S. Éditions, collection : « Cinéma et audiovisuel », 2008. 252 pages.

HÊME de LACOTTE Suzanne : **Deleuze, philosophie et cinéma. Le passage de l'image-mouvement à l'image-temps**, Paris L'Harmattan, collection : « L'art en bref », Paris, 2001. 123 pages.

JOST François : **L'œil-Caméra. Entre film et roman**, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987, 1989 (2ème édition), 176 pages.

JOUSSE Thierry, PAQUOT Thierry (dir.) : **La Ville au cinéma. Encyclopédie**, Paris, Cahiers du cinéma, 2005. 895 pages.

JULLIER Laurent : **Cinéma et cognition**, Paris, L'Harmattan, collection : « Ouverture philosophique », 2002. 220 Pages.

KRAL Petr : **Les burlesques ou Parade des Somnambules**, Paris, Stock, collection : « Stock Cinéma », 1983. 360 pages.

KRAL Petr : **Le Burlesque ou Morale de la tarte à la crème**, Paris, Stock, collection : « Stock Cinéma », 1984. Paris, Ramsay, 2007 (réédition). 367 pages.

LEUTRAT Jean-Louis : **L'alliance brisée : le western des années 1920**, Lyon, Presses Universitaires de Lyon - institut Lumière, 1985. 448 pages

MAREY Jules-Etienne : **Le Mouvement**, 1894. Nîmes, Éditions J. Chambon, 1994 (réédition). 339 pages.

METZ Christian : **Essais sur la signification au cinéma I et II**, 1968 et 1972. Paris, Klincksieck, 2003 (édition complète). 463 pages.

METZ Christian : **Langage et cinéma**, 1971. Paris, Albatros, 1992 (nouvelle édition augmentée). 238 pages

METZ Christian : **Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et Cinéma**, 1977. Paris, Christian Bourgois Éditeur, 1984, 2002 (rééditions). 370 pages.

MOINE Raphaëlle : **Les Genres du cinéma**, 2002. Paris Armand Colin, collection : « Armand Colin cinéma », 2005. 192 pages.

MORIN Edgar : **Le cinéma ou l'homme imaginaire, essai d'anthropologie**, Paris, Les Éditions de Minuit, 1956, collection : « Arguments », 1977 (réédition). 272 pages.

MOUSSARON Jean-Pierre, THORET Jean-Baptiste (dir.) : **Why Not ? Sur le cinéma américain**, Pertuis, éditions Rouge Profond, 2002. 329 pages, p.38-71, p.284-289.

NACACHE Jacqueline : **Hollywood, l'ellipse et l'infilmé**, Paris, L'Harmattan, collection : « Champs visuels », 2001. 331 pages.

PERETZ Louis, **L'Image en trois dimensions**, Paris, Presses du C.N.R.S., collection : « C.N.R.S. Plus », 1990. 157 pages.

PERROT Vincent : **Action ! Cascades et cascadeurs à l'écran**, Paris, Dreamland, 1999. 255 pages.

PESEUX Valérie : **La projection grand spectacle : du cinérama à l'omnimax**, Paris, Dujarric, 2004. 224 pages.

VIRILIO Paul : **Guerre et cinéma 1 : Logistique de la perception**, 1984. Paris, Cahiers du cinéma, collection : « essais », 1991 (nouvelle édition relue et augmentée). 147 pages.

VOGLER Christopher Vogler : **Le guide du scénariste : la force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque**, 1992, Michael Wiese productions. Paris, Dixit, 1998 (traduction). Paris, Dixit-EICAR, 2002 (nouvelle édition). 223 pages.

D) Cinéma, histoire et idéologie :

BENEZET Erwan, COURMONT Barthélémy : **Washington-Hollywood. Comment l'Amérique fait son cinéma**, Paris, Armand Colin, 2007, 238 pages.

BIDAUD Anne-Marie : **Hollywood et le rêve américain. Cinéma et idéologie aux Etats-Unis**, Paris, Masson, 1994, 248 pages.

DUBOIS Régis : **Hollywood, cinéma et idéologie**, Cabris, éditions Sulliver, 2008. 171 pages.

FERRO Marc : **Cinéma et Histoire**, Paris, Gallimard, collection : « Folio histoire », 1977, 1987, 1993 (édition refondue), 287 pages.

GIMELLO-MESPLOMB Frédéric (dir.) : **Le cinéma des années Reagan. Un modèle hollywoodien ?**, Paris, Nouveau Monde Éditions, 2007. 366 pages.

UNGARO Jean : **Américains, héros de cinéma**, Paris, L'Harmattan, 2005. 125 pages.

VALANTIN Jean-Michel : **Hollywood, le Pentagone et Washington. Les trois acteurs d'une stratégie globale**, Paris Éditions Autrement, 2003. 207 pages.

E) Études sur des films :

CLOVER Joshua : **The Matrix**, London, British Film Institute, collection: « BFI Modern classics », 2004. 95 pages.

DU MESNILDOT Stéphane : **La Mort aux trousses**, Paris, Cahiers du cinéma, SCÉRÉN-CNDP, collection : « Les petits Cahiers », 2008.

FRENCH Sean : **The Terminator**, London, British Film Institute, collection: « BFI Modern classics », 1996. 72 pages.

LAGIER LUC : **Visions fantastiques. Mission : Impossible de Brian De Palma**, Paris, Dreamland, collection : « Ciné films », 1999. 128 pages.

LUBIN David M. : **Titanic**, London, British Film Institute, collection: « BFI Modern classics », 1999. 142 pages.

MONTCOFFE Francis : **Fenêtre sur cour : étude critique**, Paris, Nathan, collection : « Synopsis », 1990. 127 pages.

F) Acteurs, réalisateurs, producteurs (études, biographies) :

a) Cinéma classique :

AUMONT Jacques : **Montage Eisenstein**, 1979. Paris, Images modernes, collection : « Inventeurs de formes », 2005. 284 pages.

COURSODON Jean-Pierre : **Buster Keaton**, 1973. Paris, Atlas-L'Herminier, 1986 (réédition). 337 pages.

EISNER Lotte H. : **Fritz Lang**, 1977. Paris, Cahiers du cinéma, 1984 (traduction), collection : « Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma », 2005. 479 pages.

ESQUENAZI Jean-Pierre : **Hitchcock et l'aventure de Vertigo : l'invention à Hollywood**. Paris, C.N.R.S. Éditions, 2001, p.34-40. 239 pages.

GIULIANI Pierre : **Raoul Walsh**, Paris, Edilig, 1986. 167 pages.

GOUDET Stéphane : **Buster Keaton**, Paris, Cahiers du cinéma-Le Monde, collection : « *Grands cinéastes* », 2007. 96 pages.

KROHN Bill : **Hitchcock au travail**, Paris, Cahiers du cinéma, 1999. 287 pages.

SIMSOLO Noël : **Howard Hawks**, Paris, Edilig, 1984. 191 pages.

b) Cinéma contemporain :

BOUINEAU Jean-Marc : **Le petit livre de Paul Verhoeven**, Garches, Spartorange, 1994. 112 pages.

BOULENGER Gilles : **Le petit livre de William Friedkin**, Paris, Le Cinéphage, 197. 143 pages.

COSTEIX Eric : **Cinéma et pensée visuelle. Regard sur John Carpenter**, Paris, L'Harmattan, collection : « Champs visuels », 2005. 304 pages.

DORSEY, Charles B. : **Arnold Schwarzenegger**, Clamart, Sévigny, collection: « Stars à la une », 1990. 158 pages.

DUNCAN Paul, KEESEY Douglas : **Paul Verhoeven**, Köln-London-Los Angeles, Taschen, 2005. 191 pages.

FLEMING Charles : **Box-office. Don Simpson et la culture hollywoodienne de l'excès**, 1998. Paris, Sonatine, 2009 (traduction). 430 pages.

HELLEBÉ Laurent : **Walter Hill, l'esprit d'équipe**, Toulouse, Panik, collection : « Rappel/Cinéma », 2009. 124 pages.

JERMIN Deborah, RICHMOND Sean (ed.) : **The Cinema of Kathryn Bigelow. Hollywood transgressor**, London, New York, Wallflower Press, collection : « Director's Cuts », 2003. 232 pages.

KELLER Alexandra : **James Cameron**, London, New York, Routledge, collection : « Routledge Film Guidebooks », 2006. 193 pages.

LAGIER Luc, THORET Jean-Baptiste : **Mythes et masques. Les fantômes de John Carpenter**, Paris, Dreamland, 1998. 335 pages.

LORTAL Manon, LORTAL Luc : **Bruce Willis, une star incassable**, Paris, La Mascara, 2001. 48 pages.

MAMOU Mohammed : **Sylvester Stallone, une revanche sur la vie**, Paris, Transparence, 1995. 217 pages.

MUIR John Kenneth : **The unseen force. The films of Sam Raimi**, New York, Applause Theater & Cinema books, 2004. 342 pages.

ORTOLI Philippe : **Clint Eastwood, la figure du guerrier**, Paris, l'harmattan, 1994. 203 pages.

VIÉ-TOUSSAINT Caroline : **John Woo**, Paris, Dark star, 2001. 159 pages

YULE Andrew : **Hollywood a go-go. An account on the Cannon phenomenon**, London, Sphere Books Limited, 1987. 232 pages.

III/ ENTRETIENS

Nous avons regroupés ici des entretiens, classés par nom de personne interviewée, issus de livres ou de revue, dont la taille et le contenu sont très variables. Les acteurs ou réalisateurs de films d'action contemporains n'ont pas toujours eu l'occasion de s'exprimer largement sur leur travail, d'où le caractère souvent fragmentaire des informations que l'on pourra trouver dans ces pages. La sélection de textes que nous présentons ici s'écarte le plus possible des entretiens promotionnels pour mettre l'accent sur la carrière, les méthodes de travail ou, du moins, des anecdotes significatives.

ARMSTRONG Vic : « *Les cascades de Mission : Impossible 3* », propos recueillis par Pascal PINTEAU sur le site **Internet Effets-speciaux.info**, le 04 juillet 2008. (<http://www.effets-speciaux.info/article?id=78>)

ASSAYAS Olivier : « *Les Profs ou les pères Fourrat de la critique* », conversation avec Jean-Baptiste THORET, **Panic** n°1, novembre 2005, Paris, Panic, p.15-21.

BAIRD Stuart : propos recueillis par Rafik DJOUMI, **Impact** n°73, Paris, Mad Movies, avril 1998, p.33-35.

BLACK Shane : « *Rencontre avec un scénariste star de l'action* », propos recueillis par Rafik DJOUMI, **Impact** n°77, Paris, Mad Movies, décembre 1998, p.26-32.

BLACK Shane : « *Le dernier samaritain* », propos recueillis par Stéphane MOÏSSAKIS, **Mad Movies** n°178, Paris, Custom Publishing France, septembre 2005, p.70-72.

BRAMBILLA Marco : propos recueillis par Didier ALLOUCH, **Impact** n°49, Mad Movies, février 1994, p.29-30.

BRUCKHEIMER Jerry : propos recueillis par Alex BENJAMIN, **Impact** n°77, Paris, Mad Movies, décembre 1998, p.21.

BRUCKHEIMER Jerry : propos recueillis par Mike Figgis dans FIGGIS Mike (ed.), BOORMAN John, DONOHUE Walter (executive editors): **Projections 10. Hollywood Film-makers on Film-making**, London-New York, Faber and Faber, 1999. 305 pages, p.116-126.

CAMERON James : propos recueillis par François COGNARD, **Le Cinéphage** n°1, Paris, Cinéditions, octobre 1991, p.61-63

CAMERON James : propos recueillis par Nicolas SAADA, **Cahiers du cinéma** n°484, Paris, éditions de l'Étoile, octobre 1994, p.59-61.

CAMERON James : « *Les hommes et la machine* », propos recueillis par Nicolas SAADA, **Cahier du cinéma** n°520, Paris, éditions de l'Étoile, janvier 1998, p.26-31.

CAMPBELL Martin : propos recueillis par Rafik DJOUMI, **Impact** n°76, Paris, Mad Movies, octobre 1998, p.21-25.

COSMATOS George Pan : propos recueillis par Christophe GANS, **Starfix** n°64, Paris, Édi-Presse, septembre 1988, p.58-59, 64-65.

DE BONT Jan : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°52, Paris, Mad Movies, août 1994.

FRIEDKIN William : « *Interview carrière* », propos recueillis par Marc TOULLEC, **Mad Movies** n°186, Paris, Custom Publishing France, mai 2006, p.64-69; **Mad Movies** n°187, Paris, Custom Publishing France, juin 2006, p.66-71.

GIBSON Mel : propos recueillis par Mike Figgis, FIGGIS Mike (ed.), BOORMAN John, DONOHUE Walter (executive editors): **Projections 10. Hollywood Film-makers on Film-making**, London-New York, Faber and Faber, 1999. 305 pages, p.52-59.

GLICKENHAUS James : « *Hippie et yuppie* », propos recueillis par Hélène MERRICK, **La revue du cinéma** n°440, Paris, La revue du cinéma, juillet-août 1988, p.41-43.

HARLIN Renny : propos recueillis par Didier ALLOUCH et Gilles BOULENGER, **Impact** n°28, Paris, Mad Movies, août 1990, p.32-35.

HARLIN Renny : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°65, Paris, Mad Movies, décembre 1996, p.6-13.

HILL Walter : « *Last Man Standing* », propos recueillis par Patrick McGILLIGAN, **Backstory 4, interviews with the screenwriters of the 1970s and the 1980s**, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2006, 424 pages, p.102-130.

HILL WALTER : « *Interview carrière* » propos recueillis par Fausto FASULO, **Mad Movies** n°181, Paris, Custom Publishing France, décembre 2005, p.72-77; **Mad movies** n°182, Paris, Custom Publishing France, janvier 2006, p.74-78.

HITCHCOCK Alfred : propos recueillis par TRUFFAUT François, SCOTT Helen (avec la collaboration de) : **Hitchcock/Truffaut**, 1966, 1975. Paris, Gallimard, 1993 (édition définitive). 311 pages.

HYAMS Peter : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°62, Paris, Mad Movies, avril 1996, p.26-29.

IRVIN John : « *Comme un musicien de jazz* », propos recueillis par FAL, **Starfix** n°39, Paris, Édi-presse, août 1986, p.27-28.

KARSON Eric : propos recueillis par Michael VALETTI, **Impact** n°18, Paris, Mad Movies, décembre 1988, p.18.

KERSCHNER Irvin : propos recueillis par Michel CIMENT, **Positif** n°234, Paris, Opta, septembre 1980, p.39-43.

LEHMANN Michael : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°42, Paris, Mad Movies, décembre 1992, p.19-21.

LUCAS George : « *C'est désormais un médium de peintres* », propos recueillis par Michael HENRY, **Positif** n°404, Paris, P.O.L., octobre 1994, p.64-67.

MANN Michael : propos recueillis dans BOORMAN John, DONOHUE Walter (ed.) : **Projections. A Forum for Film Makers**, London, Boston, Faber and Faber, 1992. 283 pages, p.262-272.

MANN Michael: « *Capter la nuit couleur d'abricot* », propos recueillis par Michael HENRY, **Positif** n°524, Paris, Le Technicien du film, octobre 2004, p.8-12.

McTIERNAN John : « *Nomads land* », propos recueillis par Guilaine CHENU, **Starfix** n°37, Paris, Édi-Press, juin 1986, p.17-18.

McTIERNAN John, propos recueillis par Christophe GANS et Catherine ESWAY, **Starfix** n°64, Paris, Édi-press, septembre 1988, p.37-38, 63.

McTIERNAN John : propos recueillis par Jacques VICTOR, **Le Cinéphage** n°6, Paris, DGB Développement, mai-juin 1992, p.26-29.

McTIERNAN John, propos recueillis par Paul GRAVE, **Le Cinéphage** n°21, Paris, DGB Développement, juillet-août 1995, p.40.

McTIERNAN John, propos recueillis par Erwan CHAFFIOT et Cyril DELAVENNE, **Starfix nouvelle génération** n°8, Courleciel, septembre-octobre 1999, p.50-52.

McTIERNAN John : « *Dans la jungle* », propos recueillis par Clélia COHEN, Olivier JOYARD et Jean-Marc LALANNE, **Cahiers du cinéma** n°577, mars 2003, Paris, éditions de l'Étoile, p.18-25.

McTIERNAN John, SIRI Florent-Emilio : « *Les treizièmes guerriers* », propos recueillis par Erwan CHAFFIOT et Cédric DELELÉE, **Impact** deuxième édition n°3, Paris, Custom Publishing France, février 2010, p.29-33.

MILIUS John : « *The Good Fights* », propos recueillis par Nat SEGALOFF dans MCGILLIGAN Patrick, **Backstory 4, interviews with the screenwriters of the 1970s and the 1980s**, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2006, 424 pages, p.274-316.

MILLER George : « *Shadow and Substance* », propos recueillis par Daphné PARIS dans BOORMAN John, DONOHUE Walter (ed.) : **Projections. A Forum for Film Makers** n°2, London-Boston, Faber and Faber, 1993. 378 pages, p.4-34.

MILLER George : « *Autour de Mad Max* », propos recueillis Michel CIMENT dans CIMENT Michel : **Petite planète cinématographique. 50 réalisateurs, 40 ans de cinéma, 30 pays**, Paris, Stock, 2003. 743 pages, p.491-506.

MOSTOW Jonathan : « *Face à la machine* », propos recueillis par Clélia COHEN, Olivier JOYARD et Jean-Marc LALANNE, **Cahiers du cinéma** n°577, Paris, éditions de l'Étoile, mars 2003, p.32-34.

MURCH Walter : propos recueillis dans ONDAATJE Michael : **Conversations avec Walter Murch. L'art du montage cinématographique**, 2002. Trad. Paris, Ramsay, collection : « Ramsay cinéma », 2009. 348 pages.

NORRIS Chuck : propos recueillis par Hélène MERRICK, **La revue du cinéma** n°438, Paris, La revue du cinéma, mai 1988, p.62-64

PEPIN Richard, MEHRI Joseph : « *Hollywood Knights* », propos recueillis par Damien GRANGER, **Impact** n°74, Paris, Mad Movies, juin 1998, p.32-36

RUSSELL Charles : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°63, Paris, Mad Movies, juillet 1996, p.9-12.

SCOTT Tony, propos recueillis par Adam EISENBERG, **Starfix** n°40, Paris Édi-presse, septembre 1986, p.65-66.

SCOTT Tony : propos recueillis par Alex BENJAMIN, **Impact** n°77, Paris, Mad Movies, décembre 1998, p.19-20.

SCOTT Tony : propos recueillis par Mike FIGGIS dans FIGGIS Mike (ed.), BOORMAN John, DONOHUE Walter (executive editors): **Projections 10. Hollywood Film-makers on Film-making**, London-New York, Faber and Faber, 1999. 305 pages, p.128-133.

SEAGAL Steven : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°43, Paris, Mad Movies, février 1993, p.18-19.

SILVER Joel, propos recueillis par Nicolas SAADA, **Cahiers du cinéma** n°462, Paris, éditions de l'Étoile, décembre 1992, p.70-74.

STALLONE Sylvester : « *Cobra crache son venin* », propos recueillis par Pat HACKETT, **Starfix** n°41, Paris Édi-presse, octobre 1986, p.26-28.

STALLONE Sylvester : propos recueillis par Mike FIGGIS dans FIGGIS Mike (ed.), BOORMAN John, DONOHUE Walter (executive editors): **Projections 10. Hollywood Film-makers on Film-making**, London-New York, Faber and Faber, 1999. 305 pages, p.104-114.

VERHOEVEN Paul : « *Du bon usage des électrochocs* », propos recueillis par François COGNARD, **Starfix** n°88, Paris, LGK, octobre 1990, p.34-39.

WEST Simon : propos recueillis par Marc TOULLEC, **Impact** n°69, août 1997, p.22-26.

WOO John : propos recueillis par ELDER Robert K. (ed.) : **John Woo : interviews**, Jackson, University Press of Missouri, 2005. 194 pages.

WOO John : propos recueillis par Didier ALLOUCH, **Impact** n°80, Paris, Mad Movies, juin 2000, p.13-17.

WOO John : « *Un lendemain meilleur* », propos recueillis par Adrien GOMBEAUD et Hubert NIOGRET, **Positif** n°578, avril 2009, p.19-22.

WRIGHT Edgar, FROST Nick: « *Action Men* », propos recueillis par Stéphane MOÏSSAKIS, **Mad Movies** n°199, Paris, Custom Publishing France, juillet-août 2007, p74-75.

ZITO Joseph : propos recueillis par Alain CHARLOT et Marc TOULLEC, **Impact** n°20, Paris, Mad Movies, avril 1989, p.12-13.

III/ REVUES

En France, la revue **Impact** (publiée de à janvier 1986 à février 2001 et depuis janvier 2009 dans une nouvelle formule) est intégralement consacrée à l'actualité du film d'action, tant celle des sorties en salle que de la pléthorique diffusion vidéo. Elle constitue une bonne base de données en termes de corpus et de popularité des films. Elle contient de nombreux textes critiques ainsi que des entretiens avec les auteurs importants du genre.

Tout en ayant une ligne éditoriale plus large, la revue **Starfix** (publiée de janvier 1983 à décembre 1990 puis, dans une nouvelle formule, de 1998 à 2001) a œuvré pour une reconnaissance et une analyse du cinéma de genre américain contemporain, en particulier au travers d'un amour immodéré pour le travail de Sylvester Stallone.

La revue **Mad Movies** (depuis juin 1972), spécialisée dans le cinéma fantastique est le témoin des nombreux échanges entre cinéma d'action spectaculaires et sujets issus du fantastique ou de la science-fiction, alors que la revue **SFX** (depuis décembre 1991) propose de nombreux textes sur les trucages des productions spectaculaires hollywoodiennes.

La revue **HK orient extrême cinéma** (14 numéro publiés d'octobre 1996 à avril 2000) a elle contribué à la (re)connaissance du cinéma asiatique en France, également en multipliant les textes d'analyses et les entretiens, la plupart du temps en mettant l'accent sur les films d'actions sous toutes leurs formes (le film de sabre chinois ou *wu xia pian*, le polar urbain, la *kung-fu comedy*...). On pourra se rapporter plus précisément au numéro 2 : « *Spécial Tsui Hark* » (avril 1997), n°4 : « *Spécial John Woo* » (octobre 1997), n°7 : « *Bruce Lee (1940/1973)* » (juin 1998), n°10 : « *La Comédie Kung-fu* » (mars 1999), n°11 : « *John Woo inédit* » (juin 1999), n°14 : « *Spécial Ringo Lam* » (avril 2000).

Ces titres offrent une première approche de notre corpus, souvent légère mais pertinente, et délivrent de nombreuses informations par le biais de textes critiques et de dossiers spécialisés. Nous y renvoyons en bloc le lecteur soucieux d'élargir ses connaissances et nous n'avons intégré à cette bibliographie que leurs pages les plus marquantes (en particulier les entretiens).

A) Numéros spéciaux :

BIGORGNE David (dir.) : **CinémAction** n°112 : « *Le surhomme à l'écran* », Paris, Corlet-Télérama, 3^{ème} trimestre 2004. 280 pages.

BRENEZ Nicole, CLERGET Sébastien (coordonné par) : **Admiranda / Restricted, Cahiers d'Analyse du Film et de l'Image** n°11-12 : « *Fury. Le cinéma d'action contemporain* », Aix-en-Provence, Projections & L'Institut de l'image, 1996. 272 pages.

CIMENT Gilles (dir.) : **CinémAction** Hors-série : « *Cinéma et bande dessinée* », Paris, Corlet-Télérama, mai 1990. 280 pages.

DENIS Sébastien (dir.) : **CinémAction** n°113 : « *L'armée à l'écran* », Paris, Corlet-Télérama, 4^{ème} trimestre 2004. 279 pages.

FASULO Fausto (dir.) : **Mad Movies** hors-série n°14 : « Les Mondes de James Cameron », collection : « réalisateurs », Paris, Custom Publishing France, décembre 2009. 130 pages.

FOREST Claude (dir.) : **Théorème** n°13 : « *Du héros aux super-héros. Mutations cinématographiques* », Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2009. 275 pages.

LEFEBVRE Thierry, MICHAUD Philippe-Alain (dir.) : **1895, revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma** n° spécial : « *Le relief au cinéma* », Paris, AFRHC, Auditorium du Louvres, 1997. 207 pages.

LEFEBVRE Thierry, LE FORESTIER Laurent, MICHAUD Philippe-Alain (dir.) : **1895, revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma** n°39 : « *Pyrotechnies. Une histoire du cinéma incendiaire* », Paris, AFRHC, Auditorium du Louvres, février 2003. 192 pages.

Starfix hors-série n°2 : « *5 ans d'action* », Paris, Édi-presse, 1987 (recueil d'articles consacrés au film d'action tirés de la revue **Starfix**)

B) Dossiers :

« *Action Man* », TOULLEC Marc (dir.), **Impact** n°43, Paris, Mad Movies, février 1993 (5 entretiens).

« *Cinéma et jeux vidéos : les nouvelles correspondances* », HIGUINEN Erwan, TESSON Charles (dir.), **Cahiers du cinéma** n°565, Paris, éditions de l'Étoile, février 2002, p.10-17 (2 textes, 1 entretien).

« *Ciné-muscles* », GIRAUD Cyrille, **Impact** n°24, Paris, Mad Movies, p.6-15.

« *En profondeur* », KROHN Bill (dir.), **Cahiers du cinéma** n°647, Paris, éditions de l'Étoile, juillet-août 2009, p.8-29 (3 textes, 4 entretiens).

« *James Bond et ses résurrections* », **Split Screen** n°6, Paris, Split Screen, automne 2008, p.45-61 (6 textes).

« *John Milius, L'Époque des hautes aventures* », ANGIBOUST Sylvain, ZECEVIC Danilo (dir.), **Les Dossiers d'Acme – Revue de cinéma interactive** n°5, Sèvres, Acme, Printemps 2010. 65 pages.

« *Le choc des super-héros. Anatomie de la Nouvelle Amérique* », GUENITE Jean-Marc, DHELLEMES Bertram (dir.), **Tausend Augen** n°31, Lille, Tausend Augen, décembre 2006, p.19-68 (9 textes).

« *Le film d'action hollywoodien* », **Positif** n°443, Paris, Jean-Michel Place, janvier 1998, p.68-102 (6 textes, 2 entretiens)

« *Le film d'action hollywoodien (2)* », **Positif** n°444, Paris, Jean-Michel Place, février 1998, p.61-78 (2 textes, 2 entretiens)

- « *Le story-board* », **Positif** n°407, Paris, P.O.L., janvier 1995, p.76-92 (2 textes, 1 entretien).
- « *Miami Vice* », **Panic** n°5, Paris, Panic, octobre-novembre 2006, p.22-36 (2 textes).
- « *Michael Mann* », **Panic** n°1, Paris, Panic, novembre 2005, p.28-52 (4 textes)
- « *Saga karatékas* », TOULLEC Marc, **Impact** n°38, Paris, Mad Movies, avril 1992, p.24-43.
- « *Stallone revisité* » : **Split Screen** n°2, Paris, Split Screen, automne 2007, p.52-69 (6 textes).
- « *Tsui Hark : Time & Tide* », **Panic** n°2, Paris, Panic, janvier-février 2006, p.28-47 (5 textes)
- « *Walter Hill* », **Panic** n°2, Paris, Panic, janvier-février 2006, p.70-90 (2 textes, 1 entretien).
- « *William Friedkin* », **Panic** n°4, Paris, Panic, juillet-août 2006, p.28-60 (5 textes, 1 entretien).

C) Articles :

Produits par la cinématographie populaire dominante, les films d'action hollywoodiens contemporains sont chroniqués à leur sortie dans une majorité de titres de presse, qu'ils soient spécialisés dans le cinéma ou non. Plutôt que de nous livrer à un décompte (forcement non exhaustif) de ces textes critiques à l'intérêt très variable, nous avons préféré nous concentrer sur des textes plus généraux sur le cinéma d'action et le spectaculaire, proposant une vision approfondie du travail d'un réalisateur ou d'un ensemble de films.

AMIEL Vincent : « *Lumières, surfaces* », **Positif** n°475, dossier : « *Chefs opérateurs* », Paris, Jean-Michel Place, septembre 2000, p.74-75.

ANGIBOUST Sylvain : « *Confrontations. La saga des Rocky : Un classicisme expérimental* », **Split Screen** n°1, dossier : « *Boxe* », Paris, Split Screen, février 2007, p.79-82.

ANGIBOUST Sylvain : « *Immersion totale. Vers un cinéma en volume* », **Split Screen** n°3, Paris, Split Screen, hiver 2007, p.32-35

ANGIBOUST Sylvain : « *Cité violentes* », **Split Screen** n°3, dossier : « *Le polar des années 70 : Italie vs Japon* », Paris, Split Screen, hiver 2007, p.63-66.

ANGIBOUST Sylvain : « *Encore vert* » (Walter Hill et le western), **Split Screen** n°4, dossier : « *Westerns contemporains* », Paris, Split Screen, printemps 2008, p.50-51.

BERTHOMIEU Pierre : « *Gangs of Leningrad, Attacks of the Bolshevik Clones : le formalisme russe à Hollywood, aujourd'hui* », **Split Screen** première édition n°2, Paris, Université Paris 7, juin 2004, p.53-58.

BERTHOMIEU Pierre : « *Les Vikings. Splendeurs du relief* », **Positif** n°544, dossier : « *Richard Fleischer* », Paris, Kotka, juin 2006, p.106-108.

BOATTO Sébastien : « *Le fer et le sang ou les Terminators* », **CinémAction** n°126, sous la direction d'Albert Montagne : « *Les Monstres, du mythe au culte* », janvier 2008, p.250-254.

BOORMAN John : « *Blockbuster* », **Positif** n°523, Paris, Jean-Michel Place, septembre 2004, p. VERIFIER

BOUQUET Stéphane : « *Plan contre flux. Comment un certain cinéma du flux permet de repenser la question du plan* », **Cahiers du cinéma** n°566, Paris, éditions de l'Étoile, mars 2002, p.46-47.

BUCUR Georgia : « *La ville catastrophe. Hollywood et l'utopie cinématographique* », CRETON Laurent, FEIGELSON Kristian (dir.), **Théorème** n°10 : « *Villes cinématographiques. Ciné-lieux* », Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2007, p.133-141.

BURDEAU Emmanuel, REHM Jean-Pierre : « *Les nouvelles vacances d'Hercule* », **Cahiers du cinéma** Hors-série n° : « *Cinéma et Internet* », Paris, éditions de l'Étoile, novembre 2001, p.26-28.

CHION Michel : « *Image, rendu et texture* », **Positif** n°475, dossier : « *Chefs opérateurs* », Paris, Jean-Michel Place, septembre 2000, p.70-73.

CIEUTAT Michel : « *Stallone et Schwarzenegger ou l'acharnement du phénix* », **Positif** n°396, Paris, P.O.L., février 1994, p.4-14.

CLERGET Sébastien : « *Pyrotechnie, piqûres (Florent-Emilio Siri, Nid de Guêpe, 2002)* », **Simulacres** n°8 : « *Ivresses* », Pertuis, Rouge Profond, mars 2003, p.45-47.

CLERGET Sébastien : « *Film d'action* », **Dictionnaire mondial des images**, GERVEREAU Laurent (dir.), Paris, Nouveau Monde Éditions, 2006. 1120 pages, p.14-16.

DAHAN Yannick : « *Les catastrophes du cinéma hollywoodien, ou comment contrecarrer l'inéluctable* », **Positif** n°439, Paris, Jean-Michel Place, août 1997, p.22-25.

GOMBEAUD Adrien : « *Détruire New York...* », **Positif** n°575, dossier : « *New York au cinéma* », Paris, Scope, janvier 2009, p.109-110.

HADDAD Léonard, MARTINEZ David : « *John McTiernan : l'étoffe de ses héros* », **Le Cinéphage** n°31, Paris, DGB Développement, juillet-août 1995, p.42-45.

JOYARD Olivier, LALANNE Jean-Marc : « *Le roi maudit d'Hollywood* » (John McTiernan), **Les Inrockuptibles** n°740, Les Éditions indépendantes, 3 février 2010, p.38-42.

KROHN Bill, « *Jan De Bont, nouvelle vague et nouvelle vogue à Hollywood* », **Cahiers du cinéma** n°505, Paris, éditions de l'Étoile, septembre 1996, p.62-63.

LABELLE Alain : « *L'utilisation du montage des attractions de S.M. Eisenstein dans Rocky IV* », **Études littéraires**, volume 20, n°3, Laval, Université de Laval, 1988, p.111-122

MALAUSA Vincent : « *La génération d'après* », **Cahiers du cinéma** n°577, Paris, éditions de l'Étoile, mars 2003, p.36-37.

MALAUSSA Vincent : « *Tueur d'élite, le bel impavide* », **Panic** n°3, dossier : « *Peckinpah : autour de La Horde sauvage* », Paris, Panic, mars-avril 2006, p.68-70.

MOULLET Luc : « *Le morceau de bravoure (1)* », **Positif** n°538, Paris, Kotka, décembre 2005, p.47-51.

MOULLET Luc : « *Le morceau de bravoure (2)* », **Positif** n°539, Paris, Kotka, janvier 2006, p.600-66.

NEVERS Camille : « *Les pirouettes du gentleman. Focus John McTiernan* », **Cahiers du cinéma** Hors série n°30 : « *Le guide des 100 plus beau DVD de l'année* », Paris, éditions de l'Étoile, novembre 2002, p.78-79.

NIOGRET Hubert : « *Évolutions du montage* », **Positif** n°531, dossier : « *Le montage* », Paris, Kotka, mai 2005, p.84-85.

OSTRIA Vincent : « *Les coups de Cannon. Golan-Globus, producteurs* », **Cahiers du cinéma** n°378, Paris, éditions de l'Étoile, décembre 1985, p.IV-V.

RÉGNAULT François : « *Système formel d'Hitchcock (Fascicule de résultats)* », **Cahiers du cinéma** Hors-série n°8 : « *Alfred Hitchcock* », Paris, éditions de l'Étoile, 1980, p.21-29.

RENAUD-ALAIN Alain : « *La Nouvelle architecture de l'image* », **Cahiers du cinéma** n°583, Paris, éditions de l'Étoile, octobre 2003, p.70-73.

SCHAEFFER Jean-Marie : « *De l'imagination à la fiction* », sur le site **Vox Poetica**, mis en ligne le 10/12/2002 (<http://www.vox-poetica.org/t/fiction.htm>).

THORET Jean-Baptiste : « *Les Anges foudroyés. Devenir héros chez John Woo* », **Simulacres** n°4 : « *Sommeils* », Pertuis, Rouge Profond, février-avril 2001, p.72-79.

THORET Jean-Baptiste : « *Formes de l'épreuve. Le cinéma d'action des années 2000* », **Cahiers du cinéma** n°652, dossier : « *Les années 2000* », Paris, éditions de l'Étoile, janvier 2010, p.46-47.

THORON Hélène, « *Le KO et la destinée* » (**Invincible** de Walter Hill), **Split Screen** n°1, dossier : « *Boxe* », Paris, Split Screen, février 2007, p.91-92.

IV/ AUTRE SOURCES

A) Histoire et théorie de l'art :

a) Art abstrait et hyperréalisme :

DEGAND Léon : **Abstraction, figuration. Langage et signification de la peinture**, 1956. 1988, Éditions Cercle d'Art, Paris (réédition). 273 pages.

LEBENSZTEJN Jean-Claude (dir.) : **Hyperréalismes, USA 1965-1975**, catalogue de l'exposition du Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, du 27 juin-5 octobre 2003, Strasbourg-Paris, Musées de Strasbourg-Hazan, 2003. 303 pages.

LUCIE-SMITH Edward : **Le réalisme américain**, 2002. Paris, Thames & Hudson, 2002 (traduction). 240 pages.

KANDINSKY Vassily : **Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier**, 1911. Paris, Gallimard, collection : « Folio essais », 1989. 214 pages.

LACOMME Daniel : **Figuration et abstraction dans le dessin et la peinture**, Paris, Bordas, collection : « L'Atelier vivant », 1994. 128 pages.

MOSZYNSKA Anna : **L'art abstrait**, 1990. Paris, Thames & Hudson, collection : « L'univers de l'art », 1998 (traduction). 240 pages.

PRENDEVILLE Brendan : **La Peinture réaliste au vingtième siècle**, 2000. Paris, Thames & Hudson, 2001 (traduction), p.155-213 : « *Les nouvelles réalités* ». 224 pages.

RIOUT Denys : **Qu'est-ce que l'art moderne ?**, Paris, Gallimard, collection : « Folio essais », 2000. 577 pages.

SERS Philippe : **Kandinsky, philosophie de l'abstraction : l'image métaphysique**, Genève, Skira, 1995. 291 pages.

b) Architecture et urbanisme :

AUGÉ Marc : **Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité**, Paris, Seuil, collection : « La librairie du XXe siècle », 1992. 151 pages.

HESS Alan (dir.), WEINTRAUB Alan (photographies) : **Frank Lloyd Wright : les maisons**, 2005. Paris Éditions du Chêne, 2006 (traduction). 539 pages.

HITCHCOCK Henry-Russell, JOHNSON Philip : **Le style international**, 1932. Marseille, Éditions Parenthèses, 2001 (traduction). 173 pages.

LE CORBUSIER (JEANNERET-GRIS Charles-Édouard, dit) : **Urbanisme**, 1924. Paris, Arthaud, 1980 (réédition). 284 pages.

PANERAI Philippe, CASTEX Jean, DEPAULE Jean-Charles: **Formes urbaines, de l'îlot à la barre**, 1977. Marseille, Éditions Parenthèses, collection : « Eupalinos », 1997, 2001, 2004 (rééditions). 196 pages.

c) Théorie de l'art :

ARASSE Daniel : **L'annonciation italienne. Une histoire de perspective**, Paris, Hazan, 1999, 2003 (réédition), 364 pages.

ARISTOTE : **Poétique**, Paris, Les Belles Lettres, texte et traduction de J. Hardy, 1932.

ARTAUD Antonin : **Œuvres complètes**, Paris, Gallimard, collection : « Quarto », 2007. 1792 pages.

ARTAUD Antonin : **Le théâtre et son double**, 1964. Paris, Gallimard, collection : « Folio essais », 1985, 2003 (réédition). 251 pages.

ECO Umberto : **De Superman au surhomme**, 1976. Paris, Grasset, 1993 (traduction). 245 pages.

JAMESON Frédéric : **Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif**, 1991, Duke University Press. Paris, École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, 2007 (traduction), 608 pages.

SCHAEFFER Jean-Marie : **Pourquoi la fiction ?**, Paris, Seuil, 1999. 346 pages.

d) Divers

BARTHES Roland : **Mythologies**, Paris, Éditions du Seuil, 1957, 1970, 2001. 233 pages.

BAUDRILLARD Jean : **Simulacres et simulation**, Paris, Galilée, collection : « Débats », 1981. 233 pages.

BAUDRILLARD Jean : **Amérique**, Paris, Grasset, 1986. 249 pages.

CAMPBELL Joseph : **Puissance du mythe** (entretiens avec Bill MOYERS), 1988, 1991 (traduction). Escalquens, Paris, Éditions Oxus, 2009. 286 pages.

COMTE-SPONVILLE André : **Dictionnaire philosophique**, Paris, Presses Universitaires de France, collection : « Perspectives critiques », 2001. 646 pages.

DESCARTES René : **Règles pour la direction de l'esprit**, vers 1628. Paris, Garnier, 1963 (traduction), 1997, Librairie Générale Française, 2002. 256 pages.

ELIADE Mircea : **Le Sacré et le Profane**, 1957. Paris, Gallimard, 1965 (traduction), 1987, Collection : « Folio essais », 2003. 185 pages.

ISRAËL Lucien : **Cerveau droit, Cerveau gauche. Cultures et civilisations**, 1995, Paris, Plon, 2002. 317 pages.

LEVI-STRAUSS Claude : **La Pensée sauvage**, Paris, Plon, 1962. 408 pages.

MUSSO Pierre : **Critique des réseaux**, Paris, Presses Universitaires de France, collection : « *La politique éclatée* », 2003. 375 pages.

PETITMENGIN Claire : **L'expérience intuitive**, Paris, L'Harmattan, collection : « Science cognitives », 2001. 382 pages.

PROPP Vladimir : **Morphologie du conte**, 1928. Paris, Gallimard, 1970 (traduction), Seuil, collection : « Points essais », 2007 (réédition). 254 pages.

ROGIN Michael : **Les Démon de l'Amérique, essais d'histoire politique des Etats-Unis**, 1988. Paris, Seuil, collection : « Des travaux », 1998 (traduction). 352 pages.

RUSS Jacqueline : **Dictionnaire de philosophie**, Paris, Bordas, 1991. 383 pages.

VIENNE Lucas : **Géométries affine et euclidienne**, Quadriques, Paris, Hermann, collection : « Formation des enseignants », 2005. 240 pages.

VUILLEMIN Jules : **La logique et le monde sensible. Etude sur les théories contemporaines de l'abstraction**, Paris, Flammarion, collection : « Nouvelle bibliothèque scientifique », 1971. 348 pages.

B) Romans :

MORRELL David : **Rambo**, 1972. Paris, Belfond, 1983 (traduction). 217 pages.

THORP Roderick : **Piège de cristal**, 1979. Paris, Éditions J'ai lu, 1988 (traduction). 183 pages.

YURICK Sol, **Les Guerriers de la nuit**, 1965. Paris, Presses de la Cité, 1979 (traduction). 184 pages.

C) Sites Internet :

Box Office Mojo (<http://boxofficemojo.com/>): les chiffres du box-office américain.

DJOUMI Rafik : **Matrix Happening : les mécanismes narratifs de la saga Matrix** (<http://www.matrix-happening.net/>), site publié au sein de la revue en ligne **Cadrage** (<http://www.cadrage.net/>), collection : « *Thématique* », 2003..

DJOUMI Rafik, DUPUY Julien : dossiers **Avatar** publiés sur le site **Excessif-DVDrama** (<http://www.excessif.com/>), 2009-2010:

1) <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-1-la-demarche-de-james-cameron-page-1-4994571-760.html>

2) <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-2-l-anciennete-du-projet-page-1-4993418-760.html>

3) <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-3-cinema-virtuel-mode-d-emploi-page-1-4972663-760.html>

- 4) <http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/avatar-opus-5-hollywood-nouvelle-zelande-page-1-4996636-760.html>
- 5) <http://cine-serie-tv.portail.free.fr/reportages/29-10-2009/avatar-opus-6-part1-une-nouvelle-dimension/>
- 6) <http://cine-serie-tv.portail.free.fr/reportages/29-10-2009/avatar-opus-6-part1-une-nouvelle-dimension/>
- 7) <http://cine-serie-tv.portail.free.fr/reportages/30-10-2009/avatar-opus-6-part2-la-machine/>
<http://www.excessif.com/cinema/actu-cinema/dossiers/les-vraies-revolutions-d-avatar-5642778-760.html>

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Références des œuvres d'art non cinématographiques (tous droits réservés) :

- Figure 7, p.33 : Étienne-Jules Marey (1830-1904), **Envol du Goéland**, moulage de plâtre, Musée d'Orsay, Paris.
- Figure 387, p.438 : Richard Estes (1936-), **Nedick's**, 1970, huile sur toile, 121,9 x 167,6 cm, Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid.
- Figure 388, p.438 : Robert Cottingham (1935-), **Roxy**, 1972, huile sur toile, 199,5 x 199,5 cm, Carlton Communication, Londres.
- Figure 390, p.439 : Don Eddy (1944-) : **Bumper Section XX**, 1970, acrylique sur toile, 122 x 168 cm, Musée d'art contemporain de Téhéran.
- Figure 622, p.570 : Peter Halley (1953-), **Two Cells with Conduit & Underground Chamber**, 1983, acrylique sur toile, 215,9 x 246,38 cm.
- Figure 623, p.570 : Peter Halley (1953-), **Hard Drive**, 1997, acrylique sur toile, 182,88 x 238,76 cm.
- Figure 624, p.570 : Peter Halley (1953-), **Total Recall**, 1990, acrylique sur toile, 215,9 x 246,38 cm.

Les autres illustrations sont issues de captures de DVD et de collection personnelle. Tous droits réservés.

FILMOGRAPHIE SELECTIVE

On trouvera ici un résumé des fiches techniques de 50 films hollywoodiens représentatifs des différentes formes du cinéma d'action contemporain, de ses vedettes et de ses principaux réalisateurs.

48 Heures / 48 Hrs (1982)

Réalisé par Walter Hill, avec Eddie Murphy, Nick Nolte, James Remar, Frank McRae...

Directeur de la photographie : Ric Waite, Montage : Freeman Davies, Musique : James Horner.

Afin d'arrêter des criminels, un policier fait sortir de prison l'un de leurs anciens complice, un arnaqueur noir et hâbleur.

Suivi de **48 Heures de plus** (Another 48 Hrs., Walter Hill, 1990)

Aliens, le retour / Aliens (1986)

Ecrit et réalisé par James Cameron, avec Sigourney Weaver, Michael Biehn, Lance Henriksen, Bill Paxton...

Directeur de la photographie : Adrien Biddle, Montage : Ray Lovejoy, Musique : James Horner.

Ellen Ripley fait équipe avec un commando de *marines* de l'espace pour affronter de dangereuses créatures extra-terrestres.

Suite d'**Alien** (Ridley Scott, 1979)

L'Arme fatale / Lethal Weapon (1987)

Réalisé par Richard Donner, avec Mel Gibson, Danny Glover, Gary Busey...

Produit par Joel Silver, Scénario : Shane Black, Directeur de la photographie : Stephen Goldblatt, Montage : Stuart Baird, Musique : Michael Kamen.

Roger Murtaugh, policier noir à la veille de la retraite, enquête sur un trafic d'arme en compagnie de Martin Riggs, flic casse-cou et sans attaches.

Suivi de **L'Arme Fatale 2, 3 et 4** (Lethal Weapon 2, 3, 4, Richard Donner, 1989, 1992, 1998)

Au Revoir à Jamais / The Long Kiss Goodnight (1996)

Réalisé par Renny Harlin, avec Geena Davis, Samuel L. Jackson, Craig Bierko, David Morse, Brian Cox...

Scénario : Shane Black, Directeur de la photographie : Guillermo Navarro, Montage : William Goldenberg, Musique : Alan Silvestri.

Amnésique, Samantha Caine vit une vie sans histoire lorsqu'elle est menacée par des tueurs. Elle reprend alors sa véritable identité : Charly Baltimore, impitoyable tueuse à la solde du gouvernement. Dans sa vengeance, elle est accompagnée de Mitch Hennessey, un détective privé rôleur.

Avatar (2009)

Ecrit et réalisé par James Cameron, avec Sam Worthington, Zoé Saldana, Stephen Lang...

Directeur de la photographie : Mauro Fiore, Montage : Stephen E. Rivkin, Musique : James Horner.

Le *marine* Jake Sully débarque sur la planète Pandora afin de piloter un « avatar », corps de synthèse permettant aux humains de communiquer avec la population indigène des Na'Vis.

Engagé pour aider à l'exploitation des ressources naturelles de Pandora, Sully prend pourtant le parti des Na'Vis et déclenche une guerre contre l'armée humaine.

Les Aventuriers de L'Arche perdu / Raiders of the Lost Ark (1981)

Réalisé par Steven Spielberg, avec Harrison Ford, Karen Allen, John Rhys Davies...

Directeur de la photographie : Douglas Slocombe, Montage : Michael Kahn, Musique : John Williams.

Professeur d'archéologie, Indiana Jones parcourt le monde à la recherche des trésors de l'humanité. Poursuivi par l'armée nazie, il part à la recherche de l'Arche d'alliance et des Tables de la loi.

Suivi d'**Indiana Jones et le temple maudit**, **Indiana Jones et la dernière croisade**, **Indiana Jones et le Royaume du crâne de cristal** (Steven Spielberg,)

Blade II (2002)

Réalisé par Guillermo Del Toro, avec Wesley Snipes, Ron Perlman, Khris Kristofferson...

Directeur de la photographie : Gabriel Beristain, Montage : Peter Amundsen, Musique : Marco Beltrami.

Blade le chasseur de vampires doit faire équipe avec un commando de vampires pour chasser une nouvelle race de monstres.

Suite de **Blade** (Stephen Norrington, 1998) et suivi de **Blade Trinity** (David S. Goyer, 2004)

Casino Royale (2006)

Réalisé par Martin Campbell, avec Daniel Craig, Mads Mikkelsen, Eva Green, Judi Dench...

Directeur de la photographie : Phil Méheux, Montage : Stuart Baird, Musique : David Arnold. L'agent secret britannique James Bond reçoit son permis de tuer. Il doit ensuite contrer les plans du Chiffre, banquier de terrorisme international, et participe contre lui à un tournoi de Poker.

21^{ème} film de la série **James Bond**, débutée en 1962 par **James Bond 007 contre Dr. No** de Terrence Young.

La Chute du Faucon noir / Black Hawk Down (2001)

Réalisé par Ridley Scott, avec Josh Hartnett, Ewan McGregor, Eric Bana, William Fichtner, Tom Sizemore...

Produit par Jerry Bruckheimer, Directeur de la photographie : Slawomir Idziak, Montage : Pietro Scalia, Musique : Hans Zimmer.

En 1993, des Rangers de l'armée américaine tentent d'arrêter un chef de guerre somalien lorsque leur hélicoptère s'écrase dans Mogadiscio. La mission de sauvetage est rendue difficile par le soulèvement d'une population fanatique.

Cliffhanger, traque au sommet / Cliffhanger (1993)

Réalisé par Renny Harlin, avec Sylvester Stallone, John Lithgow, Michael Rooker...

Directeur de la photographie : Alex Thompson, Montage : Frank J. Urioste, Musique : Trevor Jones.

Sauveteur de haute montagne, Gabe Walker a abandonné l'alpinisme depuis qu'il n'a pu empêcher la chute mortelle d'une jeune femme. Une équipe de criminels cambriole un avion de transfert de fond mais perd son butin dans les montagnes. Ils obligent Gabe à retrouver l'argent en prenant ses amis en otage.

Cobra (1986)

Réalisé par George Pan Cosmatos, avec Sylvester Stallone, Brigitte Nielsen, Brian Thompson...

Directeur de la photographie : Ric Waite, Montage : James Symons, Musique : Sylvester Levay.

Cobra est le plus dur et le plus efficace des flics de Los Angeles. La ville est menacée par une secte de tueurs anarchistes et Cobra doit protéger le seul témoin de leurs agissements, une mannequin.

Collateral (2004)

Réalisé par Michael Mann, avec Tom Cruise, Jamie Foxx, Mark Ruffalo, Jada Pinkett Smith...

Directeur de la photographie : Dion Beebe, Paul Cameron, Montage : Jim Miller, Musique : James Newton Howard.

Vincent est un tueur à gage. Il passe une nuit à Los Angeles afin d'éliminer plusieurs cibles pour le compte d'un trafiquant de drogue. Afin de se déplacer, il engage Max, un taxi sans histoire qui, lorsqu'il découvre l'identité de son passager, va devoir lutter pour sa vie.

Le Dernier samaritain / The Last Boy Scout (1991)

Réalisé par Tony Dcott, produit par Joel Silver, avec Bruce Willis, Damon Wayans, Chelsea Field...

Scénario : Shane Black Directeur de la photographie : Ward Russell, Montage : Stuart Baird, Mark Goldblatt, Musique : Michael Kamen.

Un détective privé alcoolique et une ancienne gloire du football américain font équipe pour résoudre un meurtre et sont entraînés dans une affaire plus large, mêlant drogue, sport et politique.

Ennemi d'Etat / Enemy of the State (1998)

Réalisé par Tony Scott, avec Will Smith, Gene Hackman, Jon Voight, Barry Pepper, Gabriel Byrne...

Produit par Jerry Bruckheimer Directeur de la photographie : Dan Mindel, Montage : Chris Lebenzon, Musique : Harry Gregson Williams.

Un avocat entre malgré lui en possession d'une vidéo impliquant un haut fonctionnaire gouvernemental dans un meurtre. En utilisant des systèmes de surveillance à la pointe de la technologie, ses ennemis manipulent son existence et le traquent à travers Washington. Il doit alors demander de l'aide à un ancien espion qui a réussi à se cacher en marge du réseau.

L'Epreuve de force / The Gauntlet (1977)

Réalisé par Clint Eastwood, avec Clint Eastwood, Sondra Locke, Pat Hingle, William Prince...

Directeur de la photographie : Rexford Metz, Montage : Joel Cox, Musique : Jerry Fielding.

Ben Shockley, un flic raté, est envoyé à Las Vegas pour convoyer un témoin important, Gus Malley. Gus se révèle être une femme, prostituée susceptible d'impliquer les supérieurs de Shockley et de nombreuses personnalités dans des affaires de mœurs. Le duo est poursuivi par des mafieux et des policiers corrompus qui veulent empêcher Gus de témoigner. Mais, pour une fois, Shockley décide de faire son travail jusqu'au bout.

Extrême Préjudice (1987)

Réalisé par Walter Hill, avec Nick Nolte, Powers Boothe, Michael Ironside, Clancy Brown, William Forsythe, Rip Torn...

Directeur de la photographie : Matthew F. Leonetti, Montage : Freeman Davies, Musique : Jerry Goldsmith.

La frontière entre le Texas et le Mexique. D'un côté, Jack Benteen fait respecter la loi, de l'autre son ami d'enfance Cash Bailey règne sur le trafic de drogue. Leur conflit gagne en intensité lorsqu'un commando des forces spéciales en mission secrète s'installe lui aussi à la frontière.

La Guerre des étoiles / Star Wars (1977)

Ecrit et réalisé par George Lucas, avec Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Alec Guinness, Peter Cushing, Peter Mayhew...

Directeur de la photographie : Gilbert Taylor, Montage : Ricard Chew, Marcia Lucas, Musique : John Williams.

Alors que les forces impériales étendent leur domination à travers la galaxie, seul un petit groupe d'hommes et de femmes semblent pouvoir s'opposer au terrible Dark Vador. Le jeune fermier Luke Skywalker rejoint la rébellion pour sauver la princesse Leïa et prend conscience de son destin hors-norme.

Suivi de **L'Empire contre-attaque** (Irvin Kershner, 1980), **Le Retour du Jedi** (Richard Marquand, 1983), puis de **La Menace fantôme**, **L'Attaque des clones** et **La Revanche des Sith** (George Lucas, 1999, 2002, 2005)

Les Guerriers de la nuit / The Warriors (1979)

Réalisé par Walter Hill, avec Michael Beck, James Remar, David Patrick Kelly, Deborah Van Valkenburgh...

Directeur de la photographie : Andrew Laszlo, Montage : Freeman Davies, Musique : Barry De Vorzon.

Après l'assassinat de leur leader, les gangs de New-York se dispersent à travers la cité. Accusés à tort du meurtre, les membres du gang des Warriors doit traverser toute la ville, de nuit, pour se rendre dans son territoire de Coney Island. Poursuivis par la police et les autres gangs, les Warriors emploient les différents moyens de déplacements offerts par la ville.

Highlander (1986)

Réalisé par Russell Mulcahy, avec Christophe Lambert, Sean Connery, Roxane Hart, Clancy Brown...

Directeur de la photographie : Gerry Fisher, Montage : Peter Honess, Musique : Michael Kamen, Queen.

Connor McLeod est immortel et doit affronter ses semblables dans des duels à l'épée au terme desquels le vainqueur coupe la tête de son adversaire et aspire son énergie vitale. McLeod est confronté au Kurgan, le terrible guerrier qui l'a tué pour la première fois, dans l'Ecosse du seizième siècle.

Hudson Hawk, gentleman et cambrioleur / Hudson Hawk (1991)

Réalisé par Michael Lehmann, avec Bruce Willis, Andy MacDowell, Danny Aiello, James Coburn, Richard E. Grant...

Produit par Joel Silver, Directeur de la photographie : Dante Spinotti, Montage : Chris Lebenzon, Musique : Michael Kamen.

A sa sortie de prison, Hudson Hawk, le cambrioleur crooner est obligé de reprendre du service par un couple de milliardaires mégalomane. Sa mission : cambrioler le Vatican et découvrir les secrets alchimiques de Leonard de Vinci. Face à lui, des mercenaires au nom de barres chocolatées et une nonne agent secret.

Hulk (2003)

Réalisé par Ang Lee, d'après la bande dessinée créée par Stan Lee, avec Eric Bana, Jennifer Connelly, Nick Nolte, Sam Elliott, Josh Lucas...

Directeur de la photographie : Frederick Elmes, Montage : Tim Squyres, Musique : Danny Elfman.

Savant timide, Bruce Banner est irradié durant une expérimentation ratée. Il est alors soumis à de brusques accès de rage qui les transforment en un géant indestructible à la peau verte. Poursuivi par l'armée, il doit aussi affronter son père, savant fou jaloux de ses pouvoirs.

Invasion Los Angeles / They Live (1988)

Ecrit et réalisé par John Carpenter, avec Roddy Piper, Keith David, Meg Foster...

Directeur de la photographie : Garry B. Kibbe, , Montage : Gib Jaffe, Musique : John Carpenter.

Un prolétaire découvre grâce à une paire de lunettes spéciale que la société américaine est contrôlée par des extra-terrestres. Ceux-ci ont pris une apparence humaine et, en poste dans les plus hautes sphères de l'économie et des médias, ils exploitent les humains. Décidé à faire éclater la vérité, John Nada prend les armes contre eux.

Kill Bill (2003-2004)

Réalisé par Quentin Tarantino, avec Uma Thurman, David Carradine, Lucy Liu, Daryl Hannah, Michael Madsen, Vivica A. Fox...

Directeur de la photographie : Robert Richardson, Montage : Sally Menke, Chorégraphe : Yuen Woo-Ping.

Ancienne tueuse professionnelle assassinée par ses associés le jour de son mariage, la Mariée se réveille de son coma et élimine un à un ses anciens compagnons pour retrouver Bill, son mentor et le père de sa fille.

Last Action Hero (1993)

Réalisé par John McTiernan, produit par Joel Silver, avec Arnold Schwarzenegger, Austin O'Brien, Charles Dance, Anthony Quinn, Frank McRae, F. Murray Abraham...

Directeur de la photographie : Dean Semler, Montage : Richard A. Harris, John Wright, Musique : Michael Kamen.

Jeune passionné de films d'action, Danny Madigan se retrouve projeté, grâce à un ticket de cinéma magique, dans les aventures fictionnelles de son héros préféré, Jack Slater, interprété par la star du genre, Arnold Schwarzenegger. Lorsque Slater accompagne en retour Danny dans son monde, il fait l'expérience d'une réalité brutale, bien loin des fictions spectaculaires hollywoodiennes.

Mad Max 2 (Australie, 1981)

Réalisé par George Miller, avec Mel Gibson, Bruce Spence, Kjell Nilsson...

Directeur de la photographie : Dean Semler, Montage : Michael Balson, Musique : Brian May.

Dans un futur apocalyptique, des tribus sauvages se battent pour le contrôle des dernières réserves d'essence. Max, le guerrier solitaire, erre sur les routes depuis la mort de sa femme et son fils et se retrouve malgré lui au centre d'un conflit opposant des familles de colons à un gang de barbares motorisés.

Suite de **Mad Max** (George Miller, 1979) et suivi par **Mad Max au-delà du Dôme du Tonnerre** (George Miller et George Ogilvie, 1985)

Man On Fire (2004)

Réalisé par Tony Scott, avec Denzel Washington, Dakota Fanning, Radha Mitchell, Christopher Walken, Mickey Rourke, Giancarlo Giannini...

Directeur de la photographie : Paul Cameron, Montage : Christian Wagner, Musique : Harry Gregson-Williams.

Un ancien militaire alcoolique et suicidaire se fait engager comme garde du corps de la petite fille d'un riche mexicain. Contre toute attente, Creasy se laisse attendrir par l'enfant et reprend goût à la vie. Lorsque sa protégée est kidnappée, il emploie des méthodes ultra-violentes pour la retrouver.

Matrix / The Matrix (1999)

Écrit et réalisé par Larry et Andy Wachowski, produit par Joel Silver, avec Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving...

Directeur de la photographie : Bill Pope, Montage : Zach Staenberg, Musique : Don Davis. Chorégraphe : Yuen Woo-Ping.

Un homme découvre que le monde dans lequel il a toujours vécu est une simulation informatique générée par des machines qui maintiennent ainsi l'humanité en esclavage. Néo rejoint alors la rébellion et, doté de pouvoir surhumains, il lutte à l'intérieur même de la Matrice pour en percer les secrets et libérer ses semblables.

Suivi de **Matrix Reloaded** et **Matrix Revolutions** (Larry et Andy Wachowski, 2003)

Mission : Impossible (1996)

Réalisé par Brian De Palma, d'après la série télévisée créée par Bruce Geller, avec Tom Cruise, Jon Voight, Ving Rhames...

Directeur de la photographie : Stephen H. Burum, Montage : Paul Hirsch, Musique : Danny Elfman.

Après la mort de son équipe lors d'une mission à Prague, l'agent secret Ethan Hunt est accusé d'être un agent double. Désavoué et traqué à travers l'Europe, Hunt se fait passer pour un traître afin de découvrir le véritable coupable. Appliquant au crime les méthodes de l'espionnage, il monte une équipe d'anciens agents et dérobe des informations secrètes dans les locaux mêmes de la CIA.

Suivi de **Mission : Impossible 2** (John Woo, 2000) et **Mission : Impossible 3** (J.J. Abrams, 2006).

La Mort dans la peau / The Bourne Supremacy (2004)

Réalisé par Paul Greengrass, d'après les romans de Robert Ludlum, avec Matt Damon, Brian Cox, Karl Urban, Joan Allen...

Directeur de la photographie : Oliver Wood, Montage : Richard Pearson, Musique : John Powell.

Espion amnésique poursuivi par ses anciens commanditaires du gouvernement américain, Jason Bourne parcourt l'Europe à la recherche de son identité réelle et d'informations sur les opérations secrètes auxquelles il a participé. Après l'assassinat de la femme qu'il aime, Bourne repart en campagne.

Suite de **La Mémoire dans la peau** (Doug Liman, 2002) et suivi de **La Vengeance dans la peau** (Paul Greengrass, 2007).

Minority Report (2002)

Réalisé par Steven Spielberg, d'après une nouvelle de Philip K. Dick, avec Tom Cruise, Neal McDonough, Colin Farrell, Max von Sydow...

Directeur de la photographie : Janusz Kaminski, Montage : Michael Kahn, Musique : .
Dans un futur placé sous contrôle policier, aucun crime n'a été commis depuis 6 ans grâce au service « Pré-crime ». John Anderton, à la tête de ce service, est informé par des médiums des crimes à venir et peut ainsi les empêcher, arrêtant les « coupables » avant qu'ils soient passés à l'acte. Lorsqu'Anderton se trouve accusé d'un crime à venir, il doit prouver son innocence.

Point Break (1991)

Réalisé par Kathryn Bigelow, avec Keanu Reeves, Patrick Swayze, Gary Busey, Lori Petty...
produit par James Cameron, Directeur de la photographie : Donald Peterman, Montage : Howard Smith, Musique : Mark Isham.

Une jeune tête brûlée du F.B.I. enquête sur une série de braquages de banque réalisée par des criminels portant des masques de président américains. Persuadés que les criminels sont des surfeurs, il intègre leur milieu et se lie d'amitié avec Bodhi, leur leader. Fasciné par le mode de vie des surfeurs, Utah découvre que Bodhi est bien à l'origine des braquages.

Piège de cristal / Die Hard (1988)

Réalisé par John McTiernan, avec Bruce Willis, Alan Rickman, Bonnie Bedelia, Alexander Godunov, Reginald VelJohnson...

Produit par Joel Silver, Directeur de la photographie : Jan de Bont, Montage : Frank J. Urioste, John F. Link, Musique : Michael Kamen.

Le soir de Noël, le policier new-yorkais John McClane arrive à Los Angeles pour voir sa femme dont il est séparé. Il se rend dans la grande tour de bureaux où celle-ci travaille mais l'immeuble est pris en otage par des terroristes. Caché dans les étages, McClane tente de s'opposer aux preneurs d'otage.

Suivi de **58 minutes pour vivre** (Renny Harlin, 1990), **Une journée en enfer** (John McTiernan, 1995), **Die Hard 4 - Retour en enfer** (Len Wiseman, 2007)

Pitch Black (2000)

Réalisé par David Twohy, avec Vin Diesel, Radha Mitchell, Cole Hauser, Keith David...

Directeur de la photographie : David Eggby, Montage : Rick Shaine, Musique : Graeme Revell .

Un vaisseau spatial s'écrase sur une planète inhospitalière. A son bord, des voyageurs mais aussi un chasseur de prime et sa proie, Riddick, le criminel le plus dangereux de la galaxie. Lorsque la planète est plongée dans les ténèbres par une éclipse et s'avère peuplée de créatures monstrueuses, Riddick, capable de voir dans la nuit, se révèle pourtant le dernier espoir des survivants.

Suivi de **Les Chroniques de Riddick** (David Twohy, 2004).

Police Fédérale Los Angeles / To Live and Die in L.A. (1985)

Réalisé par William Friedkin, avec William Petersen, Willem Dafoe, John Pankow...

Directeur de la photographie : Robby Müller, Montage : Scott Smith , Musique : Wang Chung.

Après l'assassinat de son partenaire, le policier Richard Chance fait équipe avec un jeune inspecteur pour arrêter un trafiquant de fausse monnaie. Ils sont prêts à toutes les compromissions pour aller au bout de leur enquête.

Predator (1987)

Réalisé par John McTiernan, avec Arnold Schwarzenegger, Carl Weathers, Elpidia Carrillo, Jesse Ventura, Bill Duke, Sonny Landham...

Directeur de la photographie : Donald McAlpine, Montage : John F. Link, Musique : Alan Silvestri.

Un commando de l'armée américaine est envoyé dans la jungle amazonienne pour détruire un campement rebelle. Leur mission accomplie, les soldats sont pris en chasse par un ennemi autrement plus dangereux : une créature extra-terrestre aux armes mortelles qui collectionne les trophées humains.

Suivi de **Predator 2** (Stephen Hopkins, 1990)

Rambo / First Blood (1982)

Réalisé par Ted Kotcheff, avec Sylvester Stallone, Richard Crenna, Brian Dennehy...

Directeur de la photographie : Andrew Laszlo, Montage : Joan Chapman, Musique : Jerry Goldsmith.

Un vétéran du Viêt Nam est pris à parti par la police d'une petite ville américaine. Il se réfugie dans la forêt et utilise son savoir guerrier pour défaire ses poursuivants.

Suivi de **Rambo 2, la mission** (George Pan Cosmatos, 1985), **Rambo 3** (1988) et **John Rambo** (Sylvester Stallone, 2008)

Robocop (1987)

Réalisé par Paul Verhoeven, avec Peter Weller, Nancy Allen, Ronny Cox, Kurtwood Smith...

Directeur de la photographie : Jost Vacano, Montage : Frank J. Urioste, Musique : Basil Poledouris.

Dans un futur proche gangréné par le crime, l'agent de police Alex Murphy est assassiné par des criminels. Son corps, récupéré par une multinationale, est utilisé pour créer le « Robocop », hybride mi-homme mi-robot chargé de faire respecter la loi par la force. Sous sa carapace d'acier, Murphy se souvient de son passé et met à jour une conspiration.

Suivi de **Robocop 2** (Irwin Kershner, 1990) et **Robocop 3** (Fred Dekker, 1993)

Rock / The Rock (1996)

Réalisé par Michael Bay, avec Nicolas Cage, Sean Connery, Ed Harris, Michael Biehn...

Produit par Don Simpson et Jerry Bruckheimer, Directeur de la photographie : John Schwartzman, Montage : Richard Francis-Bruce, Musique : Hans Zimmer.

Un général de l'armée américaine et ses hommes prennent en otage des touristes dans la prison-musée d'Alcatraz afin d'obliger leur gouvernement à reconnaître sa dette envers les soldats morts au combat. Pour se faire, ils braquent une batterie de missiles chimiques sur San Francisco. Un chimiste sans expérience du terrain et un vieil espion anglais, seul homme à s'être jamais évadé d'Alcatraz, font équipe pour les arrêter.

Rocky (1976)

Réalisé par John G. Avildsen, avec Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers, Burgess Meredith...

Scénario : Sylvester Stallone, Directeur de la photographie : James Crabe, Montage : Scott Conrad, Musique : Bill Conti.

Un boxeur sans avenir ni ambition se retrouve propulsé challenger du champion du monde des poids lourds.

Suivi de **Rocky II**, **Rocky III**, **Rocky IV** (Sylvester Stallone, 1979, 1982, 1985), **Rocky V** (John G. Avildsen, 1990), **Rocky Balboa** (Sylvester Stallone, 2006)

Speed (1994)

Réalisé par Jan de Bont, avec Keanu Reeves, Sandra Bullock, Dennis Hopper, Jeff Daniels...

Directeur de la photographie : Andrzej Bartkowiak, Montage : John Wright, Musique : Mark Mancina.

Un terroriste place une bombe à l'intérieur d'un bus. Lorsque le véhicule dépasse une certaine vitesse, la bombe s'amorce et il lui est alors interdit de réduire sa vitesse sous peine d'explosion. Un policier intrépide monte à l'intérieur du bus et, avec l'aide des passagers, il maintient le bus en mouvement tout en cherchant un moyen de désamorcer la bombe.

Suivi de **Speed 2, cap sur le danger** (Jan de Bont, 1997).

Speed Racer (2008)

Ecrit et Réalisé par Larry et Andy Wachowski, avec Emile Hirsch, Christina Ricci, Matthew Fox, John Goodman, Susan Sarandon...

Directeur de la photographie : David Tattersall, Montage : Zach Staenberg, Musique : Michael Giacchino.

Speed Racer est un jeune pilote surdoué qui participe à des courses automobiles futuristes et ultra-rapides. Après avoir refusé d'intégrer l'équipe d'une multinationale qui truque les courses, Speed se retrouve en danger mais peut compter sur l'aide de toute sa famille.

Spider-Man 2 (2004)

Réalisé par Sam Raimi, d'après la bande dessinée créée par Stan Lee, avec Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Alfred Molina, James Franco, J.K. Simmons...

Directeur de la photographie : Bill Pope, Montage : Bob Murawski, Musique : Danny Elfman. Piqué par une araignée génétiquement modifiée, l'adolescent maladroit Peter Parker est devenu le super-héros Spider-Man. Tirailé entre son humanité et son devoir de protéger la population de New-York, Peter doit combattre le Dr. Octopus tout en avouant son amour à Mary Jane Watson.

Suite de **Spider-Man** (Sam Raimi, 2002) et suivi de **Spider-Man 3** (Sam Raimi, 2007)

Strange Days (1995)

Réalisé par Kathryn Bigelow, avec Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis, Michael Wincott, Tom Sizemore...

Scénario : James Cameron, Directeur de la photographie : Matthew F. Leonetti, Opérateur des séquences subjectives : Jim Muro, Montage : Howard Smith, Musique : Graeme Revell.

A la veille du passage à l'an 2000, les tensions raciales s'exacerbent à Los Angeles après l'assassinat d'un leader noir. Ancien policier, Lenny Nero trafique des SQUID, mini-disques stockant des informations sensorielles enregistrées directement dans le cerveau humain et permettant à son utilisateur de ressentir par procuration. Lorsqu'il reçoit un disque contenant la transmission d'un meurtre, Lenny mène l'enquête.

Team America :Police du monde / Team America : World Police (2004)

Réalisé par Trey Parker et Matt Stone, animé par Stephen, Edward et Charles Chiodo.

Directeur de la photographie : Bill Pope, Montage : Tom Vogt, Musique : Harry Gregson Williams.

Un commando de marionnettes protège l'Amérique des terroristes étrangers et des idées de gauche défendues par les stars d'Hollywood.

Terminator (1986)

Ecrit et réalisé par James Cameron, avec Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn, Lance Henriksen...

Directeur de la photographie : Adam Greenberg, Montage : Mark Goldblatt, Musique : Brad Fiedel.

Un cyborg tueur est envoyé depuis le futur pour tuer Sarah Connor avant que celle-ci ne donne naissance à son fils, futur leader de la résistance humaine contre les machines. Mais un soldat de la résistance arrive lui aussi dans notre présent pour sauver Sarah.

Suivi de **Terminator 2, le jugement dernier** (James Cameron, 1991), **Terminator 3, le soulèvement des machines** (Jonathan Mostow, 2003) et **Terminator renaissance** (McG, 2009).

Tonnerre de feu / Blue Thunder (1983)

Réalisé par John Badhman, avec Roy Scheider, Warren Oates, Malcolm McDowell...

Directeur de la photographie : John A. Alonzo, Montage : Edward M. Abrams, Musique : Arthur B. Rubinstein.

Un vétéran du Viêt Nam est choisi pour piloter un hélicoptère perfectionné et équipé pour combattre le crime, mais il met à jour un complot impliquant cette nouvelle arme.

Total Recall (1990)

Réalisé par Paul Verhoeven, d'après une nouvelle de Philip K. Dick, avec Arnold Schwarzenegger, Michael Ironside, Ronny Cox, Sharon Stone, Rachel Ticotin...

Directeur de la photographie : Jost Vacano, Montage : Frank J. Urioste, Musique : Jerry Goldsmith.

Doug Quaid a besoin de vacances. Il se fait injecter les souvenirs d'une croisière sur Mars mais l'opération rate et réveille chez lui des souvenirs oubliés : il se rend alors compte que son existence actuelle est une mascarade. Poursuivis par ceux qui ont une première fois effacé sa mémoire, Doug se rend sur Mars pour découvrir la vérité. Là, la population pauvre est asservie par une multinationale.

Top Gun (1986)

Réalisé par Tony Scott, avec Tom Cruise, Val Kilmer, Kelly McGillis, Tom Skeritt...

Produit par Don Simpson et Jerry Bruckheimer, Directeur de la photographie : Jeffrey Kimball, Montage : Chris Lebenzon, Musique : Harold Faltermayer.

Fils d'un pilote tombé au Viêt Nam, Maverick entre dans l'école supérieure d'aéronavale où il se distingue par ses talents de pilotage et son anticonformisme. Il séduit son instructrice et n'hésite jamais à engager le combat lorsqu'il rencontre des pilotes Soviétiques dans les airs.

Traqué / The Hunted (2003)

Réalisé par William Friedkin, avec Tommy Lee Jones, Benicio Del Toro, Connie Nielsen...

Directeur de la photographie : Caleb Deschanel, Montage : Augie Hess, Musique : Brian Tyler.

Aaron Hallam a été entraîné par l'armée américaine à être un tueur parfait, capable de survivre dans la nature comme une bête sauvage. Lorsqu'Hallam, réeducé à la vie civile, devient une menace pour la population, son instructeur est chargé de le neutraliser.

Volte-Face / Face Off (1997)

Réalisé par John Woo, avec John Travolta, Nicolas Cage, Joan Allen, Gina Gershon...

Directeur de la photographie : Oliver Wood, Montage : Christian Wagner, Musique : John Powell.

L'agent du F.B.I. Sean Archer traque depuis des années le terroriste Castor Troy, responsable de la mort de son fils. Lorsque Troy est arrêté, Archer doit prendre l'identité du criminel en se faisant greffer son visage afin de découvrir l'endroit où il cache une dernière bombe. Mais Troy se réveille et vole l'identité d'Archer, laissant celui-ci en prison à sa place.

INDEX DES FILMS CITÉS

Les films sont cités dans l'ordre alphabétique de leur titre français et suivis de leur titre original lorsqu'il est différent. Pour certains films hongkongais, nous avons rajouté un titre anglais, souvent plus parlant.

I

16 Blocs / 16 Blocks (2006) · 318, 594, 596, 798

2

2 Fast 2 Furious / idem (2003) · 621
2001

l'odyssée de l'espace / 2001

A Space Odyssey (1968) · 161, 206, 207, 652, 806
28 jours plus tard / 28 Days Later (2002) · 189
28 semaines plus tard / 28 Weeks Later (2007) · 145

3

300 / idem (2006) · 13, 268, 389, 391, 431, 645
39 Marches (Les) / The 39 Steps (1935) · 798
3h10 pour Yuma / 3
10 to Yuma (1957) · 151
10 to Yuma (2007) · 151

4

48 Heures / 48 Hrs. (1982) · 23, 54, 198, 201, 214, 220,
221, 222, 254, 256, 259, 275, 317, 355, 401, 445, 503,
676, 798, 804, 862
48 Heures de plus / Another 48 Hrs. (1990) · 201, 317,
676, 862

5

58 Minutes pour vivre / Die Hard 2
Die Harder (1990) · 45, 78, 84, 85, 113, 218, 224,
289, 391, 393, 442, 470, 472, 558, 586, 591, 642,
868

6

60 secondes chrono / Gone in Sixty Seconds (2000) ·
187, 467, 468, 480, 527

8

88 Minutes / idem (2007) · 267

A

A Armes égales / G.I. Jane (1997) · 292, 296, 649, 650
A bout de souffle (1960) · 69
A cause d'un assassinat / The Parallax View (1974) · 70
A l'aube du sixième jour / The 6th Day (2000) · 86, 663
A l'épreuve des balles / Bulletproof (1993) · 254
À la poursuite d'Octobre Rouge / The Hunt for Red
October (1990) · 370, 531, 579, 795
A Touch of Zen / Xia nu (1969) · 813
À toute épreuve / Hard Boiled / Lat sau san taam (1992) ·
31, 209, 368, 816
Abyss / The Abyss (1989) · 102, 120, 199, 205, 214, 215,
218, 239, 341, 398, 427, 431, 445, 462, 472, 481, 498,
539, 559, 593, 603, 617, 618, 619, 625, 639, 651, 761,
765, 772, 773, 781, 782, 783, 790, 806
Accident / Yi wai (2009) · 814
Action Jackson / idem (1988) · 31
Aeon Flux / idem (2004) · 176
Aigle de fer / Iron Eagle (1986) · 180, 265, 270, 271, 272,
311, 691, 798
Aigle des mers (L') / The Sea Hawk (1940) · 284
Ailes de l'enfer (Les) / Con Air (1996) · 25, 187, 249,
400, 519, 644, 671
Air Force One / idem (1997) · 274, 290, 391, 558
Airport / idem (1970) · 161, 217, 218
Alarme fatale / National Lampoon's Loaded Weapon 1
(1993) · 220, 221, 242
Alexandre Nevski / Aleksandr Nevskiy (1938) · 416, 747
Ali / idem (2001) · 448, 461
Alias / idem (série TV) · 135, 650
Alien 3 / idem (1992) · 213
Alien, la résurrection / Alien
Resurrection, (1997) · 213
Alien, le 8^{ème} passager / Alien (1979) · 162, 212, 213,
214, 292, 862
Aliens – Le Retour / Aliens (1986) · 23, 96, 150, 167,
199, 205, 212, 213, 215, 290, 303, 308, 311, 322, 341,
361, 435, 445, 523, 560, 569, 602, 639, 649, 651, 652,
745, 746, 749, 757, 761, 762, 764, 766, 772, 774, 779,
783, 785, 786, 789, 802, 803, 862
Aliens of the Deep / idem (2004) · 167, 639
Amants du Capricorne (Les) / Under the Capricorn
(1949) · 184, 369
American Graffiti / idem (1973) · 162, 178, 378, 379,
568, 706
American Warrior / American Ninja (1985) · 264, 266
Anges et démons / Angels & Demons (2008) · 446
Animatrix (Les) / The Animatrix (2003)
la série de films d'animation liée à la trilogie Matrix ·
464
Apocalypse Now / idem (1979) · 52, 167, 169, 172, 228,
229
Apocalypso / idem (2007) · 340, 369

Apollo 13 / idem (1995) · 167
 Apparences / What Lies Beneath (2000) · 617, 618, 622, 625
 Apportez-moi la tête d'Alfredo Garcia / Bring Me the Head of Alfredo Garcia (1975) · 52, 67
 Araignées (Les) / Die Spinnen (1919-1920) · 573
 Argent comptant / Money Talk (1997) · 166
 Ariane / Love in the Afternoon (1957) · 532
 Arizona Junior / idem (1980) · 237
 Armageddon / idem (1998) · 129, 132, 187, 216, 217, 241, 246, 247, 288, 370, 437, 501, 527, 681
 Arme Fatale (L') / Lethal Weapon (1985) · 23, 24, 25, 53, 54, 55, 56, 59, 75, 84, 85, 87, 107, 112, 121, 138, 166, 196, 214, 220, 221, 222, 224, 225, 233, 242, 249, 257, 259, 270, 274, 276, 277, 288, 313, 317, 459, 505, 514, 516, 570, 588, 614, 641, 648, 656, 658, 659, 665, 677, 687, 741, 803, 862
 Arme fatale 2 (L') / Lethal Weapon 2 (1989) · 55, 56, 107, 196, 249, 258, 276, 277, 505, 514, 658, 665
 Arme Fatale 3 (L') / Lethal Weapon 3 (1992) · 658, 665, 677
 Arme Fatale 4 (L') / Lethal Weapon 4 (1998) · 249, 257, 258, 259, 687
 Armée des morts (L') / Dawn of the Dead (2004) · 145, 189
 Arrête ou ma ma mère va tirer ! / Stop ! Or My Mom Will Shoot (1992) · 254
 Art de la guerre (L') / The Art of War (2000) · 223, 703
 Assassins / idem (1995) · 25, 120, 427, 470, 471, 480, 593
 Assaut / Assault on Precinct 13 (1976) · 86, 100, 101, 185, 200, 274
 Associés (Les) / Once a Thief / Zong heng si hai (1991) · 811, 817
 Attaque du métro 123 (L') / The Taking of Pelham 123 (2009) · 120, 421, 443, 451, 452, 568, 569, 798, 801
 Au revoir à jamais / The Long Kiss Good Night (1996) · 50, 110, 114, 196, 221, 249, 251, 472, 473, 496, 652, 798
 Au service secret de Sa Majesté / On Her Majesty's Secret Service (1969) · 76, 77, 556, 743, 792
 Aube rouge (L') / Red Dawn (1984) · 225, 226, 280, 282, 303
 Auberge du printemps (L') / Ying chun ge zhi Fengbo (1973) · 813
 Au-dessus de la loi / Joshua Tree (1993) · 121, 819
 Autant en emporte le vent / Gone With the Wind (1939) · 141, 144, 747
 Aux frontières de l'aube / Near Dark (1987) · 380
 Avatar / idem, 2009 · 22, 116, 167, 199, 341, 462, 463, 482, 554, 628, 632, 639, 640, 651, 652, 663, 670, 736, 737, 745, 746, 747, 752, 753, 759, 762, 766, 772, 773, 774, 775, 778, 779, 791, 792, 805, 806, 807, 832, 859, 862
 Aventure du Poséidon (L') / The Poseidon Adventure (1972) · 100, 161, 216, 218, 351
 Aventures d'Hudson Hawk, gentleman & cambrioleur / Hudson Hawk (1991) · 241, 242, 243, 244, 248, 250, 253, 478, 506, 528, 865
 Aventures de Ford Fairlane (Les) / The Adventures of Ford Fairlane (1990) · 241, 242, 243
 Aventures de Robin des bois (Les) / The Adventures of Robin Hood (1938) · 44
 Aventures du capitaine Wyatt (Les) / Distant Drums (1951) · 227, 337, 338
 Aventuriers de l'Arche perdue (Les) / Raiders of the Lost Ark (1981) · 69, 146, 160, 166, 329, 420, 539

B

Babylon A.D. / idem (2008) · 662
 Baby-Sittor / The Pacifier (2005) · 254
 Backdraft / idem (1991) · 470, 471, 472, 519
 Bad Boys / idem (1995) · 25, 53, 121, 132, 133, 178, 187, 224, 229, 247, 254, 257, 269, 280, 359, 360, 398, 399, 421, 437, 449, 499, 502, 505, 523, 590, 746
 Bad Boys 2 / idem (2003) · 121, 133, 224, 229, 247, 254, 280, 359, 360, 437, 449, 499, 505, 746
 Bad Lieutenant
 escalade à la Nouvelle Orléans / The Bad Lieutenant Port of Call – New Orleans (2009) · 267
 Bagarreur (Le) / Hard Times (1975) · 178
 Banlieue 13 (2004) · 600
 Baraka / idem (1992) · 168
 Basic / idem (2003) · 47, 48, 99, 139, 264, 307, 340, 356, 357, 358, 359, 535, 536, 537, 583, 659, 680, 682, 700, 727, 795
 Basic Instinct / idem (1992) · 264, 659
 Bataille à Seattle / Battle in Seattle (2008) · 190
 Bataille de Midway (La) / Midway (1976) · 740
 Batman / idem (1989) · 33, 77, 111, 241, 446, 476, 496, 547, 566, 708, 804
 Batman Begins / idem (2005) · 77, 446, 547
 Batman, le défi / Batman Returns (1992) · 804
 Belle et la Bête (La) (1946) · 162
 Ben-Hur / idem (1959) · 12
 Bérêts verts (les) / The Green Berets (1968) · 273
 Berlin, symphonie d'une grande ville / Berlin Die Sinfonie der Grosstadt (1927) · 542
 Big Boss / Tang shan da xiong (1971) · 808, 812
 Big Hit / The Big Hit (1998) · 254, 255
 Black Eagle, L'arme absolue / Black Eagle (1988) · 32, 264
 Black Jack / idem (1998) · 817
 Black Mask / Hak hap (1996) · 810
 Black Rain / idem (1989) · 379, 439, 513
 Blade / idem (1998) · 121, 171, 207, 208, 292, 366, 369, 400, 427, 439, 514, 551, 577, 627, 632, 650, 708, 709, 710, 711, 712, 721, 738, 820, 821, 826, 831, 863
 Blade II / idem (2002) · 121, 366, 369, 577, 627, 650, 708, 709, 710, 711, 712, 721, 738, 831, 863
 Blade Runner / idem (1982) · 171, 207, 208, 292, 439, 514
 Blindness / idem (2008) · 449
 Bloodsport, tous les coups sont permis / Bloodsport (1988) · 24, 121, 393
 Bloody Sunday / idem (2002) · 190, 277, 506
 Blow Out / idem (1981) · 764
 Blue Steel / idem (1989) · 435, 436, 676
 Blueberry, l'expérience secrète (2004) · 622
 Blues Brothers (The) / idem (1979) · 237
 Bonnie & Clyde / idem (1967) · 52
 Bons baisers de Russie / From Russia With Love (1963) · 27, 294, 404, 470
 Boule de feu / Ball of Fire (1941) · 337
 Bourreaux meurent aussi (Les) / Hangmen Also Die ! (1943) · 573
 Breakdown, point de rupture / Breakdown (1997) · 540, 542
 Broken Arrow / idem (1996) · 204, 323, 495, 496, 544, 565, 567, 611
 Broken Trail / idem (2006) · 201
 Bug / idem (2006) · 359, 671
 Bullitt / idem (1968) · 21, 88, 89, 113, 123, 125, 126,

C

C.A.T. Squad / idem (1986 et 1988) (TV) · 266
 Capitaine Blood / Captain Blood (1935) · 44, 747
 Captive aux yeux clairs (La) / Big Sky (1952) · 564
 Carrie au bal du diable / Carrie (1976) · 52, 865, 867
 Casablanca / idem (1942) · 531
 Casino / idem (1995) · 22, 27, 42, 76, 77, 120, 366, 390, 391, 412, 490, 530, 556, 599, 642, 658, 659, 663, 863
 Casino Royale / idem (2006) · 22, 27, 42, 76, 78, 120, 390, 391, 490, 530, 556, 599, 642, 658, 659, 663, 863
 Catwoman / idem (2004) · 651, 804
 Chaîne (La) / The Defiant Ones (1958) · 256
 Chant du Missouri (Le) / Meet Me in St. Louis (1944) · 94
 Chantons sous la pluie / Singin' in the Rain (1954) · 748, 749, 825, 832
 Charge héroïque (La) / She Wore a Yellow Ribbon (1949) · 525
 Charlie et ses drôles de dames / Charlie's Angels (2000) · 388, 389, 404, 431, 650
 Chasse à l'homme / Hard Target (1993) · 203, 227, 252, 280, 285, 319, 412, 573, 819
 Chasses du comte Zaroff (Les) / The Most Dangerous Game (1932) · 280, 512
 Chasseur (Le) / The Hunter (1980) · 113
 Chemin de la gloire (Le) / Crossroads (1986) · 177
 Chemins de la gloire (Les) / The Road to Glory (1936) · 337
 Chérie, je me sens rajeunir / Monkey Business (1952) · 337
 Cheveux d'or (Les) / The Lodger (1926) · 370
 Chicago / idem (2002) · 150, 177, 197, 216, 257, 551, 664
 Chinois se déchaîne (Le) / Snake in the Eagle's Shadow / Se ying diu sau (1978) · 808
 Choc des Titans (Le) / Clash of the Titans (2010) · 186, 245
 Chroniques de Riddick (Les) / The Chronicles of Riddick (2004) · 429, 461, 868
 Chute de l'empire romain (La) / The Fall of the Roman Empire (1964) · 152, 153, 154, 156
 Chute du faucon noir (La) / Black Hawk Down (2001) · 292, 293, 579, 582, 588, 863
 Cinquième colonne / Saboteur (1942) · 285, 614, 798
 Cinquième élément (Le) / The Fifth Element (1997) · 166, 650
 Cité de Dieu (La) / Cidade de Deus (2002) · 449
 Citizen Kane / idem (1941) · 297, 625
 Cleaner / idem (2007) · 267
 Cliffhanger, traque au sommet / Cliffhanger (1993) · 23, 31, 264, 392, 400, 401, 404, 461, 472, 473, 565, 566, 569, 611, 631, 798, 863
 Clones / Surrogates (2009) · 167, 366, 661, 663, 664, 754, 774, 779, 854
 Cloverfield / idem (2008) · 216, 217, 555, 788
 Cobra / idem (1986) · 15, 23, 83, 155, 179, 200, 240, 241, 278, 400, 427, 428, 435, 436, 497, 506, 519, 527, 593, 594, 637, 645, 650, 672, 850, 863, 864
 Cocktail / idem (1989) · 268
 Collatéral / Collateral (2004) · 170, 275, 426, 429, 430, 432, 439, 440, 441, 445, 480, 499, 503, 518, 526, 527, 532, 550, 551, 579, 589, 596, 597, 605, 606, 645, 798
 Colosse de Rhodes (Le) / Il colosso di Rodi (1961) · 216

Commando / idem (1985) · 23, 25, 74, 85, 112, 156, 197, 225, 226, 245, 397, 435, 445, 468, 496, 638, 640, 646, 647, 648, 653, 798
 Comme un homme libre / The Jericho Mile (1979) · 461
 Comme un oiseau sur la branche / Bird on a Wire (1990) · 257, 288, 504, 520
 Complots / Conspiracy Theory (1997) · 596, 598
 Conan le barbare / Conan the Barbarian (1982) · 24, 162, 163, 209, 210, 643, 658
 Constantine / idem (2005) · 804
 Contact / Contact (1997) · 393, 619, 622
 Contrat (Le) / Raw Deal (1986) · 155, 311, 519
 Conversation secrète / The Conversation (1974) · 69, 70, 72, 575, 764
 Convoi (Le) / Convoy (1978) · 52, 55, 120, 169, 172
 Convoi de la peur (Le) / Sorcerer (1977) · 120, 169, 172
 Corde (La) / Rope (1948) · 369, 625
 Course à la mort (La) / Death Race (2008) · 507
 Couvre-feu / The Siege (1998) · 281, 282, 284, 286
 Crash / idem (1996) · 449
 Crazy Kung-fu / Kung Fu Hustle / Kung fu (2004) · 815
 Croix de fer / Cross of Iron (1977) · 426
 Cyborg / idem (1989) · 521

D

Da Vinci Code / The Da Vinci Code (2006) · 446
 Dalia noir (Le) / The Black Dahlia (2005) · 267
 Dame de Shanghai (La) / The Lady from Shanghai (1947) · 586
 Dame du lac (La) / Lady in the Lake (1947) · 777, 780, 788, 832
 Danger immédiat / Clear and Present Danger (1994) · 279, 281, 308, 309, 481, 704, 756
 Dangereusement votre / A View to Kill (1985) · 27, 527
 Danny the Dog / idem (2004) · 186
 Dans la ligne de mire / In the Line of Fire (1993) · 317, 528, 671
 Dans la peau de John Malkovich / Being John Malkovich (1999) · 777
 Dans les griffes du dragon rouge / Showdown in Little Tokyo (1991) · 397
 Danse du lion (La) / Shi di chu ma (1980) · 809
 Daredevil / idem (2003) · 650
 Dark City / idem (1997) · 211
 Darkman / idem (1990) · 188, 475
 Déjà vu / idem (2006) · 206, 207, 553, 556, 765, 783, 786, 787, 800
 Delta Force / The Delta Force (1986) · 264, 266, 267, 286, 475
 Demain ne meurt jamais / Tomorrow Never Dies (1997) · 27, 107, 108, 148, 149, 404, 413, 530, 638
 Démineurs / The Hurt Locker (2009) · 380, 381, 438, 439, 480, 781
 Demolition Man / idem (1993) · 49, 205, 206, 208, 475, 495, 593, 597, 804
 Dents de la mer (Les) / Jaws (1975) · 158, 159, 162
 Dernier des hommes (Le) / Der letzte Mann (1924) · 184, 747
 Dernier des Mohicans (Le) / The Last of the Mohicans (1992) · 461
 Dernier recours / Last Man Standing (1996) · 201, 202
 Dernier survivant (Le) / The Quiet Earth (1985) · 521
 Dernière chevalerie (La) / Last Hurrah for Chivalry / Hao xia (1979) · 319
 Dernière vague (La) / The Last Wave (1977) · 511

Désert rouge (Le), Il deserto rosso (1974) · 67, 68
 Désosseur de cadavres (Le) / The Tangler (1959) · 740
 Desperado / idem (1995) · 817
 Deux filles au tapis / All the Marbles (1981) · 65
 Deux flics à Chicago / Running Scared (1986) · 551
 Deux flics à Miami / Miami Vice (série TV) · 170, 269
 Diamants sont éternels (Les) / Diamonds are Forever (1971) · 77, 108
 Die Hard
 les quatre films des aventures de John McClane (1988 – 2007) · 11, 26, 45, 71, 79, 219, 225, 241, 290, 302, 308, 394, 466, 557, 561, 577, 578, 583, 585, 586, 590, 593, 599, 642, 648, 663, 672, 684, 689, 706, 868
 Die Hard 4 – Retour en enfer / Live Free or Die Hard (2007) · 26, 45, 79, 241, 290, 557, 577, 578, 583, 586, 599, 663, 672, 868
 Dingue du palace (Le) / The Bellboy (1960) · 194
 District 9 / idem (2009) · 766
 Dix Commandements (Les) / The Ten Commandments (1956) · 161
 Docteur Jekyll et Mr. Hyde / Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1931) · 609
 Docteur Mabuse (Le) / Dr. Mabuse, der Spieler (1922) · 573, 574, 584
 Domino / idem (2005) · 95, 116, 118, 119, 366, 441, 450, 452, 453, 454, 455, 609, 698
 Doomsday / idem (2008) · 523
 Double détente / Red Heat (1988) · 197, 214, 257, 287, 312, 643, 664, 803
 Double Team / idem (1997) · 49, 50, 527, 552, 570, 572, 608, 667, 766
 Douze Salopards (Les) / Dirty Dozen (1968) · 44, 267, 276
 Dragon Lord / Long xiao ye (1982) · 808
 Driven / idem (2001) · 306, 307, 551, 621, 660
 Driver / idem (1978) · 42, 51, 52, 235, 638, 691
 Drôle de Noël de Scrooge (Le) / A Christmas Carol (2009) · 167, 617
 Drop Zone / idem (1994) · 274
 Drunken Master 2 / Jui kuen 2 (1994) · 809, 811
 Duel / idem (1971) · 88, 89, 233, 309, 313, 314, 404, 405
 Duel au soleil / Duel in the Sun (1946) · 233

E

Eastern Condors / Dung fong tuk ying (1987) · 810
 Eclipse (L') / L'eclisse (1962) · 67
 Ecole des héros (L') / Toy Soldiers (1991) · 271
 Ecrit dans le ciel / The High and the Mighty (1954) · 216, 218
 Effaceur (L') / Eraser (1996) · 206, 519, 520, 635
 Election / Hak se wui (2005) · 825, 826
 Elektra / idem (2005) · 650
 Embrouille est dans le sac (L') / Oscar (1991) · 254
 Empire contre-attaque (L') / Star Wars
 Episode V – The Empire Strikes Back (1980) · 170, 418, 419, 865
 En quatrième vitesse / Kiss Me Deadly (1955) · 58
 En territoire ennemi / Behind Enemy Lines (2001) · 286, 676
 Enfer du dimanche (L') / Any Given Sunday (1999) · 173, 174, 267, 366
 Enfer est à lui (L') / White Heat (1949) · 58
 Ennemi d'Etat / Enemy of the State (1999) · 21, 25, 26, 70, 72, 116, 117, 174, 183, 207, 233, 281, 302, 304,

308, 310, 404, 405, 409, 450, 453, 456, 491, 492, 496, 506, 527, 539, 549, 550, 551, 552, 557, 563, 569, 572, 577, 581, 582, 583, 587, 588, 594, 608, 635, 637, 672, 673, 706, 745, 752, 764, 766, 767, 781, 798, 803, 864
 Epreuve de force (L') / The Gauntlet (1977) · 62, 107, 108, 259, 317, 354, 404, 458, 504, 596, 660, 864
 Equilibrium / idem (2003) · 422
 Espion qui m'aimait (L') / The Spy Who Loved Me (1977) · 87, 317
 Espion qui venait du froid (L') / The Spy Who Came in from the Cold (1965) · 220
 Etoffe des héros (L') / The Right Stuff (1983) · 166
 Etrangleur de Boston (L') / The Boston Strangler (1968) · 169, 609
 Evil Dead / The Evil Dead (1981) · 145, 175, 188, 768
 Evil Dead 2 / idem (1987) · 188
 Evil Dead 3 – L'Armée des ténèbres / Army of Darkness (1992) · 187, 188
 Excalibur / idem (1981) · 523
 Exilés / Fong juk (2006) · 821, 823, 827
 Exorciste
 au commencement (L') / Exorcist
 The Beginning (2004) · 106
 Exorciste (L') / The Exorcist (1973) · 106, 158, 521
 Experts (Les) / C.S.I. (série TV) · 25
 Extrême préjudice / Extreme Prejudice (1987) · 59, 61, 63, 202, 264, 317, 318, 610

F

Fair Game / idem (1995) · 25, 650
 Fame / idem (1980) · 178
 Fan (Le) / The Fan (1996) · 450
 Fantômes du Titanic (Les) / Ghosts of the Abyss (2003) · 639, 640
 Fast and Furious
 Tokyo Drift / The Fast and the Furious
 Tkyo Drift (2006) · 621
 Fast and Furious / The Fast and the Furious (2001) · 616, 621, 625
 Fast and Furious 4 / Fast & Furious (2009) · 616
 Fenêtre sur cour / Rear Window (1954) · 358, 754, 804, 805, 832, 844
 Festin chinois (Le) / Jin yu man tang (1995) · 826
 Fièvre du samedi soir (La) / Saturday Night Fever (1977) · 56, 66, 178
 Filatures / Eye in the sky / Gun chung (2007) · 823
 Fille du désert (La) / Colorado Territory (1949) · 337
 Fils de l'homme (Les) / Children of Men (2006) · 507, 750
 Fils du vent (Les) (2004) · 600
 Fin des temps (La) / End of Days (1999) · 506, 656, 657, 658
 Final Fantasy , les créatures de l'esprit / Final Fantasy, the Spirits Within (2001) · 625, 632, 663
 Firefox, l'arme absolue / Firefox (1982) · 205, 274, 301, 303, 327, 798
 Flashdance / idem (1983) · 180, 399, 642
 Flashpoint / Dou fo sin (2007) · 815
 Flic de Beverly Hills (Le) / Beverly Hills Cop (1984) · 25, 180, 181, 218, 225, 254, 269, 400, 401, 450, 817
 Flic de Beverly Hills 2 (Le) / Beverly Hills Cop 2 (1987) · 225, 450, 817
 Flic de Beverly Hills 3 (Le) / Beverly Hills Cop 3 (1994) · 218
 Flic de San Francisco (Le) / Metro (1997) · 254

Forteresse cachée (La) / Kakushi-toride no san-akunin (1958) · 165
 Fortress / idem (1993) · 404
 French Connection / The French Connection (1971) · 21, 37, 42, 51, 123, 126, 132, 158, 222, 223, 275, 276, 306, 313, 314, 339, 346, 348, 359, 493, 494, 495, 521, 527, 537, 551, 552, 597, 684, 757, 758, 828
 French Connection 2 / idem (1975) · 313, 314, 757, 758
 Fugitif (Le) / The Fugitive (1993) · 218, 308, 708
 Full Contact / idem (1990) · 393
 Fureur de vaincre (La) / Fist of Fury (1972) · 34
 Furie / The Fury (1978) · 52, 166, 180
 Furtif / Stealth (2005) · 625

G

G.I. Joe
 Le réveil du Cobra / G.I. Joe
 The Rise of Cobra (2009) · 15, 400, 496, 527, 638, 639
 Gang Anderson (Le) / The Anderson Tapes (1971) · 69
 Gang des frères James (Le), The Long Riders (1980) · 98
 Gangs of New York / idem (2002) · 366
 Garçons de la bande (Les) / The Boys in the Band (1970) · 359
 Garde du corps (Le) / Yojimbo (1961) · 202
 Génération Protéus / Demon Seed (1977) · 640
 Geronimo / idem (1993) · 201
 Get Carter / idem (2000) · 656, 657
 Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai (1995) · 640, 775
 Ghosts of Mars / idem (2001) · 240, 330
 Gilda / idem (1946) · 141
 Gladiator / idem (2000) · 120, 152, 153, 154, 156, 174, 208, 267, 425, 446, 454, 828
 Godzilla, idem (1998) · 216
 GoldenEye / idem (1995) · 27, 108, 317, 487, 645
 Goldfinger / idem (1964) · 659, 743
 Goyokin / idem (1969) · 813
 Graffiti Party / Big Wednesday (1978) · 162, 163
 Grand passage (Le) / Northwest Passage (1940) · 757
 Grand prix / idem (1966) · 168
 Grand sommeil (Le) / The Big Sleep (1946) · 456
 Grand tournoi (Le) / The Quest (1996) · 393
 Grande évasion (La) / High Sierra (1941) · 337
 Grease / idem (1978) · 178
 Grève (La) / Stachka (1925) · 365
 Guerre des étoiles (La) / Star Wars
 Episode IV
 A New Hope (1977) · 21, 22, 140, 169, 183, 228, 298, 423, 442, 475, 482, 539, 552, 559, 568, 597, 677, 678, 707, 745, 753, 792, 865
 Guerre des mondes (La) / War of the Worlds (2005) · 127, 627, 628
 Guerriers de la nuit (Les) / The Warriors (1979) · 21, 24, 100, 129, 163, 164, 170, 181, 182, 197, 200, 201, 239, 273, 275, 404, 409, 503, 519, 526, 540, 542, 550, 558, 569, 572, 575, 576, 588, 597, 605, 606, 745, 746, 768, 831, 859, 865
 Guet-Apens / The Getaway (1972) · 62, 559, 660

H

Happy Feet / idem (2006) · 341, 362, 750, 751
 Harley Davidson et l'homme aux santiags / Harley

Davidson and the Marlboro Man (1991) · 519
 Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban / Harry Potter and the prisoner of Azkaban (2004) · 121
 Haute sécurité / Lock Up (1989) · 461, 585, 586, 588, 608
 Haute Voltige / Entrapment (1999) · 501
 Heat / idem (1995) · 171, 180, 224, 320, 449, 506, 520, 596, 605
 Hellboy / idem (2004) · 65, 128, 129, 241, 253, 362, 478, 637, 673, 750
 Hellboy 2, les légions d'or maudites / Hellboy 2
 The Golden Army (2008) · 65, 253, 478, 637, 750
 Hercule contre les vampires / Ercole al centro della terra (1961) · 719
 Heroic Trio / Dung fong saam hap (1993) · 810
 Hidden / idem (1987) · 208, 214, 257, 269, 288, 328
 Highlander / idem (1986) · 138, 170, 180, 181, 204, 509, 660, 865
 Hitcher / idem (1986) · 239, 313, 314, 317, 446
 Hollow Man, l'homme sans ombre / Hollow Man (2000) · 121, 625, 659
 Homme au pistolet d'or (L') / The Man with the Golden Gun (1974) · 479
 Homme des vallées perdues (L') / Shane (1952) · 82, 525, 534
 Homme qui en savait trop (L') / The Man Who Knew Too Much (1956) · 369, 747
 Homme terminal (L') / Terminal Man (1974) · 640
 Hommes du président (Les) / All the President's men (1976) · 70, 555
 Honneur du dragon (L') / Tom yum goong (2005) · 815
 Horde sauvage (La) / The Wild Bunch (1969) · 52, 54, 59, 61, 62, 63, 67, 98, 151, 202, 233, 609, 856
 Hors de contrôle / Edge of Darkness (2009) · 121
 Hot Fuzz / idem (2007) · 58, 242, 244, 245
 Hot Shots ! 2 / idem (1993) · 242, 243
 Hots Shots / idem (1991) · 242, 243
 Hulk / The Hulk (2003) · 33, 36, 130, 186, 210, 287, 448, 466, 469, 553, 608, 609, 610, 621, 622, 624, 626, 631, 632, 866
 Hypertension / Crank (2007) · 59, 60, 183, 466, 548, 549, 666, 738, 757
 Hypertension 2 / Crank
 High Voltage (2009) · 60, 757

I

I comme Icare (1979) · 89
 I, Robot / idem (2004) · 205, 467, 623, 624, 631, 632, 804
 Il était une fois en Chine / Wong Fei Hung (1991) · 811, 813, 815, 820
 Île aux pirates (L') / Cutthroat Island (1995) · 146, 147, 265, 472, 615, 617
 Incassable / Unbreakable (2000) · 26, 114
 Incendie de Chicago (L') / In Old Chicago (1937) · 216
 Inconnus dans la ville (Les) / Violent Saturday (1955) · 331
 Incroyable Hulk (L') / The Incredible Hulk (2008) · 186, 287, 553
 Indépendance Day / idem (1996) · 282
 Indestructibles (Les) / The Incredibles, 2005 · 404, 405, 459, 460, 466, 637, 667
 Indiana Jones
 les quatre films des aventures d'Indiana Jones (1981-2008) · 15, 26, 59, 109, 164, 165, 240, 279, 361,

420, 445, 471, 475, 477, 479, 493, 494, 495, 527, 615, 637, 719, 720, 863
 Indiana Jones et la dernière croisade / Indiana Jones and the Last Crusade (1989) · 109, 445, 527, 615, 637, 863
 Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal / Indiana Jones and the Kingdom of Crystal Skull (2008) · 420, 479, 493, 495
 Indiana Jones et le temple maudit / Indiana Jones and the Temple of Doom (1984) · 361, 471, 477, 719, 720, 863
 Infernal Affairs / Mou gaan dou (2002) · 814, 816
 Infiltrés (Les) / The Departed (2007) · 555
 Inspecteur Harry (L') / Dirty Harry (1971) · 51, 54, 67, 68, 83, 222, 236, 276, 339, 550, 562, 570, 571, 672
 Intolérance / Intolerance
 Love's Struggle Throughout the Ages (1916) · 37, 297, 407, 463, 465, 493, 494
 Invasion des profanateurs de sépultures (L') / Invasion of the Boy Snatchers (1956) · 230, 352
 Invasion Los Angeles / They Live (1988) · 240, 269, 273, 275, 351, 559, 642, 653, 757, 783, 784, 866
 Invasion U.S.A. / idem (1985) · 264

J

Jackie Chan dans le Bronx / Hung fan kui (1995) · 741, 810
 Jamais plus jamais / Never Say Never Again (1983) · 672
 James Bond
 la série des aventures de James (1962-) · 15, 22, 23, 27, 42, 76, 77, 78, 87, 90, 91, 107, 108, 147, 148, 157, 158, 180, 205, 220, 240, 241, 242, 249, 263, 278, 280, 294, 317, 389, 393, 413, 440, 470, 476, 479, 485, 487, 489, 505, 511, 529, 556, 586, 637, 638, 659, 665, 672, 676, 743, 828, 832, 839, 853, 863
 James Bond 007 contre Dr. No / Dr. No (1962) · 281, 863
 Jason Bourne
 la trilogie Jason Bourne (2002-2007) · 20, 26, 27, 50, 53, 72, 87, 127, 171, 174, 183, 190, 197, 241, 277, 278, 302, 304, 308, 309, 310, 316, 323, 394, 424, 430, 448, 456, 480, 506, 539, 542, 550, 556, 557, 561, 563, 569, 577, 579, 582, 585, 588, 594, 635, 664, 665, 672, 684, 685, 686, 687, 702, 706, 735, 741, 743, 764, 767, 798, 803, 814, 816, 867
 Je suis une légende / I Am Legend (2007) · 121
 Jeanne d'Arc (1997) · 417, 650
 Jeux de guerre / Patriot Games (1992) · 279
 John Rambo / Rambo (2008) · 26, 49, 63, 64, 227, 232, 236, 239, 241, 267, 290, 301, 369, 410, 411, 444, 445, 655, 656, 657, 658, 869
 Johnny Mnemonic / idem (1995) · 775
 Jours de tonnerre / Days of Thunder (1990) · 57, 401
 Judge Dredd / idem (1995) · 205, 593, 804
 Junior / idem (1995) · 237, 254, 665
 Jurassic Park / idem (1993) · 9, 216, 517, 539

K

K-19, le piège des profondeurs / K-19
 The Widowmaker (2002) · 380, 381
 Karaté Kid / The Karate Kid (1984) · 265
 Katie Tippel / Keetje Tippel (1975) · 659

Kick-Ass / idem (2010) · 650, 756
 Kickboxer / idem (1989) · 393
 Kill Bill / idem (2003-2004) · 110, 114, 307, 430, 431, 650, 653, 816, 817, 866
 King Kong / idem (2005) · 26, 475, 512, 622, 623, 628, 631, 632
 Kingdom of Heaven / idem (2005) · 292, 531
 Koyaanisqatsi / idem (1982) · 168, 169, 170, 171

L

La Chasse – Cruising / Cruising (1980) · 51, 320
 La Dernière chance / Fat City (1972) · 65
 La Party / The Party (1968) · 162, 163, 194
 La Splendeur des Amberson / The Magnificent Ambersons (1972) · 89
 Lara Croft
 Tomb Raider / idem (2001) · 379, 651
 Last Action Hero / idem (1993) · 25, 47, 48, 49, 100, 112, 138, 180, 220, 221, 222, 230, 231, 237, 238, 242, 243, 245, 246, 249, 256, 257, 470, 496, 504, 505, 516, 517, 528, 550, 551, 641, 661, 769, 797, 798, 799, 800, 802, 832, 866
 Laura / idem (1944) · 800
 Le Tigre du Bengale / Der Tiger von Eschnapur (1959) · 573
 Legend (1985) · 162
 Légende de Beowulf (La) / Beowulf (2007) · 167, 184, 617, 628, 663, 665, 666
 Légende de Zorro (La) / The legend of Zorro (2005) · 121
 Légende de Zu (La) / Shu shan zheng zhuan (2001) · 815, 821
 Légionnaire / Legionnaire (1998) · 121
 Légitime violence / Rolling Thunder (1977) · 52
 Léon (1994) · 11, 383, 409, 410, 420, 429, 447, 612, 693, 694, 697, 713, 741, 857
 Les Aventures de Jacks Burton dans les griffes du Mandarin / Big Trouble in Little China (1986) · 240, 242
 Liaison fatale / Fatal Attraction (1987) · 268
 Lion et le vent (Le) / The Wind and the Lion (1975) · 280
 Little Big Man / idem (1971) · 52
 Loi et l'Ordre (La) / Righteous Kill (2008) · 267
 Los Angeles 2013 / Escape from L.A. (1996) · 78, 240, 273, 275, 389, 461, 522, 524, 528, 606
 Love Story / idem, 1970 · 13, 14
 Lumières de la ville (Les) / City Lights (1931) · 253

M

M le maudit / M (1931) · 370, 573, 577
 Macadam à deux voies / Two-Lane Blacktop (1971) · 52
 Mad Detective / Sun taam (2007) · 822
 Mad Max / idem (1979) · 12, 21, 22, 24, 273, 306, 313, 332, 341, 369, 460, 521, 522, 523, 524, 526, 658, 665, 745, 746, 755, 849, 866
 Mad Max 2 / Mad Max 2
 The Road Warrior (1982) · 24, 273, 306, 332, 369, 521, 523, 524, 866
 Mad Max au-delà du dôme du tonnerre / Mad Max Beyond Thunderdome (1985) · 24, 522
 Madame Satan / idem (1930) · 216
 Magnum Force / idem (1973) · 83, 85, 111, 435, 436
 Maître chinois (Le) / Drunken Master / Jui kuen (1978) ·

644, 808, 812
 Man on Fire / idem (2004) · 116, 117, 118, 239, 381, 402, 423, 424, 428, 452, 453, 454, 455, 658, 698, 760
 Maniac Cop / idem (1987) · 190
 Manie Manie, les histoires du labyrinthe / Meikyū monogatari (1987) · 464
 Manière forte (La) / The Hard Way (1991) · 257
 Marin des mers de Chine / Project A / 'A' gai wak (1983) · 808, 811
 Marque de Zorro (La) / The Mark of Zorro (1920) · 113
 Marqué par la haine / Somebody Up There Likes Me (1956) · 143, 237
 Matrix / The Matrix (1999) · 23, 25, 26, 34, 36, 41, 60, 61, 63, 74, 79, 80, 82, 85, 86, 88, 95, 98, 103, 104, 105, 106, 120, 128, 129, 167, 172, 176, 184, 185, 192, 198, 205, 207, 209, 210, 211, 215, 226, 246, 275, 302, 309, 311, 316, 320, 326, 329, 330, 332, 350, 351, 367, 368, 421, 422, 423, 427, 429, 430, 431, 432, 433, 435, 436, 438, 441, 442, 443, 446, 447, 449, 455, 456, 459, 460, 461, 463, 464, 465, 467, 468, 469, 471, 482, 486, 488, 495, 504, 528, 533, 539, 543, 552, 553, 554, 563, 567, 576, 577, 578, 581, 582, 587, 591, 597, 600, 614, 615, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 625, 627, 630, 631, 632, 633, 637, 639, 640, 646, 648, 650, 660, 661, 662, 663, 666, 671, 672, 673, 674, 678, 691, 696, 697, 707, 727, 735, 741, 756, 759, 767, 774, 775, 778, 783, 798, 803, 815, 830, 839, 840, 844, 859, 867
 Matrix Reloaded / The Matrix Reloaded (2003) · 34, 41, 79, 80, 86, 104, 105, 167, 184, 185, 275, 311, 332, 367, 368, 421, 422, 423, 438, 446, 464, 467, 468, 469, 471, 486, 488, 495, 543, 552, 553, 597, 622, 625, 627, 639, 650, 660, 663, 696, 707, 867
 Matrix Revolutions / The Matrix Revolutions (2003) · 79, 82, 103, 104, 105, 167, 172, 311, 316, 320, 326, 421, 422, 431, 432, 460, 461, 543, 622, 639, 666, 867
 Medicine Man / idem (1992) · 47, 138, 307, 531, 641, 727
 Mélodie du bonheur (La) / The Sound of Music (1945) · 525
 Mémoire dans la peau (La) / The Bourne Identity (2002) · 20, 50, 501, 550, 611, 664, 685, 867
 Men In Black / idem (1997) · 257
 Mensonges d'Etat / Body of Lies (2008) · 207
 Mépris (Le) (1963) · 379
 Métropolis / idem (1927) · 58, 160, 165, 196, 542, 597
 Meurs un autre jour / Die Another Day (2002) · 27, 108, 121, 248, 281, 294, 306, 317, 481, 651
 Miami Vice – Deux flics à Miami / Miami Vice (2006) · 114, 171, 172, 224, 269, 312, 430, 519, 553, 555, 556, 582, 645, 666, 854
 Michael Clayton / idem (2007) · 277
 Midnight Run / idem (1988) · 257
 Minority Report / idem (2002) · 87, 205, 206, 207, 208, 209, 420, 448, 449, 486, 496, 546, 547, 552, 578, 581, 595, 767, 801, 802, 867
 Mission
 Impossible / idem (1996) · 46, 81, 121, 132, 135, 206, 239, 252, 317, 341, 345, 389, 421, 427, 430, 432, 449, 460, 461, 469, 470, 475, 478, 481, 491, 495, 497, 503, 507, 510, 528, 539, 551, 552, 577, 581, 594, 597, 617, 636, 637, 662, 664, 666, 674, 704, 817, 819, 844, 847, 867
 Impossible 2 / idem (2000) · 239, 252, 427, 461, 491, 662, 664, 704, 817, 819, 867
 Impossible 3 / idem (2006) · 46, 121, 135, 341, 432, 449, 461, 469, 475, 478, 528, 577, 617, 637, 847, 867

Mission To Mars / idem (2000) · 622
 Mission-G / G-Force (2009) · 628
 Mister Dynamite / Armour of God / Long xiong hu di (1985) · 810
 Monde ne suffit pas (Le) / The World Is Not Enough (1999) · 27, 90, 470, 471, 530
 Monde perdu
 Jurassic Park (Le) / The Lost World
 Jurassic Park (1997) · 475
 Monde, la chair et le diable (Le) / The World, The Flesh and the Devil (1959) · 521
 Mondwest / WestWorld (1974) · 67, 523
 Money Train / idem (1995) · 257, 551, 585, 586
 Monte là-dessus / Safety Last (1923) · 599, 810, 811
 Moonraker / idem (1979) · 77, 87, 249, 476, 501, 527, 529
 More American Graffiti / idem (1979) · 378, 379
 Mort aux trousses (La) / North by Northwest (1959) · 17, 80, 88, 89, 96, 106, 107, 133, 137, 202, 203, 329, 330, 369, 404, 405, 423, 484, 486, 489, 490, 500, 501, 513, 514, 515, 517, 540, 541, 567, 573, 613, 615, 618, 638, 702, 703, 798, 831, 844
 Mort dans la peau (La) / The Bourne Supremacy (2004) · 20, 156, 169, 190, 207, 277, 278, 316, 323, 363, 394, 430, 499, 506, 556, 563, 572, 578, 581, 583, 587, 611, 664, 665, 867
 Mort en direct (La) (1981) · 765, 777
 Mort ou vif / The Quick and the Dead (1995) · 147, 188
 Mort subite / Sudden Death (1995) · 31, 113, 200, 241, 391, 401, 476, 558
 Mortal Kombat / idem (1995) · 393
 Moulin Rouge ! / idem (2001) · 177
 Mr. & Mrs Smith / idem (2005) · 307
 Muriel ou le temps du retour (1963) · 68
 Mystère Andromède (Le) / The Andromeda Strain (1971) · 609

N

Napoléon (1927) · 155, 299, 608
 National Security / idem (2003) · 254
 Navy Seals, les meilleurs / Navy Seals (1990) · 226, 229
 New Jack City / idem (1991) · 178
 New York 1997 / Escape from New York (1980) · 78, 240, 273, 277, 332, 389, 521, 606
 Next / idem (2007) · 205
 Nibelungen (Les) / Die Nibelungen (1927) · 162
 Nico / Above the Law (1988) · 24, 317
 Nid de guêpes (2002) · 101, 186
 Ninja Assassin / idem (2009) · 120, 658
 Nomads / idem (1986) · 47, 99, 100, 175, 347, 382, 511, 535, 536, 614, 681, 692, 698, 727, 753, 768, 769, 770, 771, 773, 774, 776, 778, 779, 781, 789, 790, 802, 832, 849
 Nous avons gagné ce soir / The Set-Up (1949) · 143
 Nous étions soldats / We Were Soldiers (2002) · 273
 Nuit américaine (La) (1973) · 273, 378, 840
 Nuit des masques (La) / Halloween (1978) · 190, 758, 768, 776, 777
 Nuit nous appartient (La) / We Own The Night (2007) · 506

O

Octopussy / idem (1983) · 551
Œil du mal (L') / Eagle Eye (2008) · 206, 671, 804
Officier et Gentleman / An Officer and a Gentleman (1982) · 180
Oiseaux (Les) / The Birds (1963) · 517
On achève bien les chevaux / They Shoot Horses, Don't They ? (1969) · 65
On ne vit que deux fois / We Only Live Twice (1967) · 556, 743
One of the Missing / idem (1969) · 381
Ong Bak / idem (2003) · 56, 815
Ong Bak 2 / idem (2008) · 815
Opération Bismarck / Expedition Bismarck (2002) · 639
Opération Condor / Fei ying gai wak (1991) · 468, 810
Opération dragon / Enter the dragon (1973) · 586
Opération Espadon / Swordfish (2001) · 249, 281
Opération Tonnerre / Thunderball (1965) · 157, 294, 638, 743, 744
Orphée (1950) · 98
Otage / Hostage (2005) · 101, 186, 356, 392, 514, 515
Outland / idem (1981) · 558
Over the Top / idem (1987) · 264

P

P.T.U. / idem (2003) · 821, 823, 827
Pacificateur (Le) / The Peacemaker (1997) · 284, 286, 531, 596, 598, 599, 601, 677, 689, 691
Panic Room / idem (2002) · 185, 449, 625, 746, 750, 752
Panique à l'hôtel / Room Service (1938) · 194
Parrain (Le) / The Godfather (1972) · 69, 158, 262
Pas d'orchidées pour Miss Blandish / The Grissom Gang (1971) · 657
Passager 57 / Passenger 57 (1992) · 218, 274, 391
Passion Jeanne d'Arc (La) (1928) · 417
Patrouille perdue (la) / The Lost Patrol (1934) · 328
Paycheck / idem (2004) · 205, 206, 551, 552
Pearl Harbor / idem (2001) · 121, 132, 133, 226, 229, 398, 410, 411, 648
Pêché mortel / Leave Her to Heaven (1945) · 236
Perdus dans l'espace / Lost in Space (1998) · 176, 817
Permis de tuer / Licence to Kill (1989) · 27, 76, 281
Peur au ventre (La) / Running Scared (2006) · 630
Peur bleue / Deep Blue Sea (1999) · 106, 472, 474, 517
Peur sur la ville (1975) · 552
Phone Game / Phone Booth (2002) · 549, 556
Pic de Dante (Le) / Dante's Peak (1997) · 216
Piège de cristal / Die Hard (1988) · 11, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 42, 45, 46, 47, 53, 78, 82, 84, 87, 97, 101, 112, 113, 115, 126, 138, 141, 142, 170, 171, 175, 200, 203, 218, 224, 226, 233, 235, 243, 271, 274, 275, 289, 306, 309, 320, 328, 362, 370, 379, 391, 392, 393, 394, 401, 404, 412, 413, 426, 427, 444, 445, 447, 448, 457, 459, 471, 472, 475, 476, 496, 501, 502, 514, 515, 516, 517, 536, 539, 551, 556, 557, 558, 560, 562, 568, 578, 583, 584, 585, 586, 588, 589, 590, 592, 597, 614, 637, 656, 660, 661, 663, 669, 671, 672, 673, 674, 676, 683, 689, 692, 699, 700, 701, 704, 716, 720, 745, 746, 749, 752, 764, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 798, 799, 803, 816, 832, 859, 868
Piège en haute mer / Under Siege (1992) · 112, 113, 200, 391, 558

Pierrot le fou (1965) · 69
Pilleurs (Les) / Trespass (1992) · 178, 475, 615, 616
Pilleurs (Les) / Trespass (1992) · 178, 475, 615, 616
Piranha 2, les tueurs volants / Piranha Part Two The Spawning (1981) · 768
Pirate (Le) / The Pirate (1948) · 94, 113, 148, 149, 260
Pirate noir (le) / The Black Pirate (1926) · 113, 148, 149
Pirates des Caraïbes / Pirates of the Caribbean la trilogie (2003-2007) · 26, 120, 146, 147, 208, 400, 446, 478
Piste de Santa-Fé (La) / Santa Fe Trail (1940) · 165
Pitch Black / idem (2000) · 205, 428, 429, 461, 721, 722, 729, 783, 868
Planète interdite / Forbidden Planet (1956) · 161, 513
Platoon / idem (1986) · 170
Playtime (1967) · 68
Plein la Gueule / The Longest Yard (1974) · 44, 657
Pluie d'enfer / Hard Rain (1998) · 219, 498, 565
Point Break, extrême limite / Point Break (1991) · 37, 56, 83, 85, 124, 128, 183, 184, 222, 233, 239, 244, 273, 275, 277, 306, 314, 315, 317, 323, 324, 346, 353, 354, 380, 381, 462, 466, 492, 504, 526, 533, 561, 637, 642, 663, 676, 735, 746, 789, 828, 829, 868
Point limite zéro / Vanishing Point (1971) · 52
Pôle Express (Le) / The Polar Express (2004) · 167, 617
Police Fédérale Los Angeles / To Live and Die in L.A. (1985) · 21, 120, 179, 199, 266, 270, 272, 275, 359, 426, 459, 487, 527, 529, 551, 596, 597, 868
Police story / Ging chat goo si (1985) · 280, 808, 809, 816
Police Story 2 / Ging chaat goo si juk jaap (1988) · 280, 808, 809
Police sur la ville / Madigan (1968) · 67, 550
Port de la drogue (Le) / Pickup on South Street, 1953 · 285, 824
Portés disparus / Missing in Action (1984) · 23, 170, 226, 264, 273, 282
Poséidon / idem (2006) · 100, 161, 216, 218, 351
Postman / idem (1997) · 524, 525
Pour une poignée de dollars / Per un pugno di dollari (1964) · 202, 203
Poursuite / Chain Reaction (1996) · 31, 124, 194, 236, 237, 298, 305, 468, 471, 519
Poursuite impitoyable (La) / The Chase (1966) · 236, 237
Powaqqatsi / idem (1988) · 168
Prédateurs (Les) / The Hunger (1983) · 382, 450, 452
Predator / idem (1987) · 21, 23, 25, 47, 48, 49, 61, 63, 84, 88, 96, 99, 100, 112, 138, 170, 172, 175, 183, 205, 208, 212, 214, 233, 240, 275, 291, 301, 303, 308, 314, 316, 318, 321, 322, 323, 328, 330, 337, 348, 415, 428, 446, 447, 458, 459, 511, 512, 516, 518, 520, 531, 535, 536, 544, 564, 567, 570, 587, 589, 593, 611, 635, 637, 642, 643, 656, 674, 692, 698, 723, 724, 725, 726, 728, 746, 765, 772, 781, 784, 785, 786, 830, 831, 868, 869
Predator 2 / idem (1997) · 518, 520, 869
Prince of Persia
Les Sables du temps / The Sands of Time (2010) · 600
Princesse Chang Ping / Dinü hua (1976) · 826
Prison / idem, 1988 · 106, 572
Prisonnier d'Alcatraz (Le) / The Birdman of Alcatraz (1962) · 560
Prisonnière du désert (La) / The Seachers (1956) · 534
Profession profiler / Mindhunters (2004) · 460, 469, 473
Proie nue (La) / The Naked Prey (1966) · 340
Pulp Fiction / idem (1994) · 609, 742
Punisher / idem (1989) · 121

Q

- Qu'est-il arrivé à Baby Jane ? / What Ever Happened to Baby Jane ? (1972) · 657
Quantum of Solace / idem (2008) · 77, 281, 485, 488, 530, 552, 556
Quatre de l'espionnage / Secret Agent (1936) · 526
Quatre Fantastiques (Les) / The Fantastic Four (2005) · 667
Quatrième homme (Le) / De vierde man (1983) · 659

R

- Rage du tigre (La) / New One-Armed Swordsman / Xin du bi dao (1971) · 321, 640
Rambo / First Blood (1982) · 21, 23, 24, 26, 27, 46, 48, 49, 59, 63, 64, 65, 74, 82, 85, 88, 97, 112, 121, 170, 175, 197, 198, 203, 213, 220, 225, 226, 227, 228, 229, 232, 233, 234, 235, 239, 241, 242, 243, 247, 263, 264, 266, 267, 268, 270, 272, 273, 274, 277, 282, 286, 290, 291, 292, 295, 299, 301, 302, 303, 305, 309, 310, 311, 321, 322, 328, 345, 361, 369, 410, 411, 444, 445, 471, 512, 515, 531, 535, 583, 585, 592, 637, 638, 642, 644, 648, 655, 656, 657, 658, 672, 673, 674, 684, 744, 798, 810, 859, 869
Rambo II – La Mission / Rambo
First Blood Part II (1985) · 23, 46, 48, 64, 65, 74, 85, 97, 121, 170, 213, 227, 228, 233, 235, 236, 242, 243, 264, 266, 270, 272, 277, 282, 286, 290, 291, 292, 295, 299, 301, 302, 303, 305, 309, 310, 311, 328, 361, 471, 531, 592, 593, 637, 638, 642, 648, 658, 672, 673, 674, 744
Rambo III / idem (1988) · 23, 64, 121, 227, 236, 270, 299, 301, 302, 471, 637, 658
Rançon des traîtres / Tiger Cage / Dak ging to lung (1988) · 809, 810, 815
Rapa Nui / idem (1994) · 525
Rapid Fire / idem (1992) · 438
Redacted / idem (2007) · 555
Règle du jeu (La) (1939) · 89
Règne du feu (Le) / Reign of Fire (2002) · 521, 523, 524, 526
Relève (La) / The Rookie (1990) · 250, 259
Remo Williams
sans armes et dangereux / Remo Williams
The Adventure Begins (1985) · 527, 531
Rencontres du 3^{ème} type / Close Encounter of the Third Kind (1977) · 169, 170
Replicant / idem (2001) · 316, 677
Reservoir Dogs / idem (1992) · 417
Resident Evil
Apocalypse / idem (2004) · 120
Resident Evil / idem (2002) · 120, 650
Retour du Jedi (Le) / Star Wars
Episode VI - Return of the Jedi (1983) · 146, 418, 419, 460, 706, 865
Retour vers l'enfer / Uncommon Valor (1983) · 170, 226, 266, 273, 282, 286
Retroaction / idem (1997) · 95, 102, 103, 206
Révélations / The Insider, 1999 · 584
Revenge / idem (1990) · 450, 658, 659
Rideau déchiré (Le) / Torn Curtain (1966) · 369, 467
Rien que pour vos yeux / For Your Eyes Only (1981) · 77
Rio Bravo / idem (1959) · 42, 43, 101, 203, 337, 558
Rivières pourpres 2

- Les anges de l'apocalypse (Les) (2004) · 600
Road House / idem (1989) · 179, 658, 673
Robocop / idem (1987) · 23, 49, 60, 175, 183, 187, 188, 198, 203, 205, 206, 207, 208, 209, 215, 233, 243, 263, 301, 330, 405, 410, 507, 518, 519, 535, 570, 584, 585, 638, 639, 642, 655, 656, 659, 666, 746, 765, 772, 773, 774, 781, 782, 787, 869
Rock / The Rock (1996) · 25, 53, 112, 132, 166, 187, 225, 226, 241, 247, 259, 272, 391, 400, 401, 411, 412, 413, 437, 446, 450, 470, 471, 477, 496, 527, 558, 560, 586, 598, 648, 756, 869
Rocky / idem (1976) · 2, 22, 23, 24, 26, 56, 64, 66, 97, 179, 181, 182, 184, 233, 234, 236, 237, 240, 246, 267, 268, 269, 288, 291, 300, 301, 302, 303, 307, 316, 321, 323, 324, 325, 345, 364, 365, 374, 380, 393, 394, 395, 396, 405, 414, 506, 507, 593, 594, 637, 642, 644, 653, 654, 656, 663, 665, 702, 706, 738, 755, 762, 768, 834, 854, 855, 869
Rocky Balboa / idem (2006) · 26, 64, 237, 300, 307, 325, 396, 507, 593, 594, 653, 656, 663, 869
Rocky III, l'œil du tigre / Rocky III (1982) · 2, 179, 181, 182, 234, 267, 269, 300, 302, 307, 316, 323, 324, 325, 364, 374, 394, 642, 834, 869
Rocky IV / idem (1982) · 182, 234, 288, 291, 300, 301, 303, 317, 325, 364, 365, 395, 396, 405, 414, 593, 637, 642, 655, 855, 869
Roi Arthur (Le) / King Arthur (2004) · 651
Rollerball / idem (1975) · 47, 48, 65, 66, 72, 206, 207, 208, 272, 321, 328, 366, 411, 423, 425, 449, 535, 555, 569, 571, 582, 587, 588, 593, 636, 642, 649, 664, 680, 692, 766, 781
Rollerball / idem (2002) · 47, 48, 65, 66, 72, 206, 207, 208, 272, 321, 328, 366, 411, 423, 425, 449, 535, 555, 569, 571, 582, 587, 588, 593, 636, 642, 649, 664, 680, 692, 766, 781
Roméo + Juliette / idem (1996) · 177
Royaume (Le) / The Kingdom (2007) · 174, 241, 334, 420, 479, 493, 495, 809, 863
Royaume interdit (Le) / The Forbidden Kingdom (2008) · 809
Rues de feu (Les) / Streets of Fire (1984) · 164, 170, 178, 179, 181, 198, 201, 428, 438, 550, 653, 654
Runaway Train / idem (1985) · 218, 273, 274, 301, 334, 335, 534, 585
Running Man / idem (1987) · 208

S

- S.P.L. / Saat po long (2005) · 815
S.W.A.T. unité d'élite / S.W.A.T. (2003) · 224, 445
Samouraï (Le) (1967) · 572, 577, 822
Samson et Dalila / Samson and Delilah (1949) · 216
San Francisco / idem (1936) · 168, 216, 222, 254, 330, 377, 417, 470, 514, 527, 869
Sang et or / Body and Soul (1947) · 143
Sans Retour / Southern Comfort (1981) · 21, 22, 225
Saw / idem (2004) · 145, 188, 449
Scaramouche / idem (1952) · 260, 321, 748
Scarface / idem (1932) · 58, 150, 151, 564
Scarface / idem (1983) · 58, 150, 151, 564
Scorpio Rising / idem (1964) · 654
Scorpion rouge (Le) / Red Scorpion (1988) · 264
Secret Magnifique (Le) / Magnificent Obsession (1954) · 236
Seigneur des anneaux (Le) / The Lord of the Ring la trilogie (2001-2003) · 26, 308, 313, 482

Sens du devoir (Le) / In the Line of Duty / Wong ga jin si (1986) · 810, 815

Sept femmes de Barbe-Rousse (Les) / Seven Brides for Seven Brothers (1954) · 260

Sept Samouraïs (Les) / Shichinin no samurai (1954) · 417

Septième Sceau (Le) / Det sjunde inseglet (1957) · 238

Serpico / idem (1973) · 51

Seven Swords / Chat gim (2005) · 444, 821, 827

Shane Black's Kiss Kiss Bang Bang / idem (2005) · 221, 516, 658

Shanghai Kid / Shanghai Noon (2000) · 810

Shaolin Soccer / Siu lam yuk kau (2001) · 815

Sherlock Jr. / idem (1924) · 248, 250, 253, 486, 487, 797

Shining / idem (1979) · 175, 768

Shoot & Run (12 Rounds) / 12 Rounds (2009) · 107, 275, 470

Showgirls / idem (1995) · 121, 265, 659

Showtime / idem (2002) · 528

Si bémol et fa dièse / A Song Is Born (1949) · 337

Silence des agneaux (Le) / The Silence of the Lambs (1991) · 708

Sin City / idem (2005) · 431

Sixième sens / Manhunter (1986) · 26, 320

Sixième sens / The Sixth Sense (1999) · 26, 320

Sodome et Gomorrhe / Sodom and Gomorrah (1962) · 216

Somme de toutes les peurs (La) / The Sum of All Fears (2002) · 285

Songe d'une nuit d'été (Le) / A Midsummer Night's Dream (1935) · 162

Sparrow / Cultured Bird / Man jeuk (2008) · 478, 822, 823, 824

Speed / idem (1994) · 25, 31, 33, 34, 35, 36, 59, 84, 86, 120, 130, 132, 171, 197, 205, 208, 209, 217, 218, 219, 241, 248, 274, 275, 307, 317, 328, 362, 363, 379, 408, 409, 412, 414, 421, 422, 423, 431, 444, 459, 464, 465, 466, 474, 475, 477, 493, 494, 495, 503, 526, 550, 551, 578, 586, 587, 597, 613, 623, 624, 631, 663, 665, 666, 669, 677, 678, 703, 727, 735, 750, 803, 815, 828, 869, 870

Speed 2 – Cap sur le danger / Speed 2 Cruise Control (1997) · 218, 870

Speed Racer / idem (2007) · 33, 34, 35, 36, 120, 130, 132, 171, 205, 208, 209, 307, 362, 408, 409, 421, 422, 423, 431, 464, 465, 477, 478, 597, 623, 624, 631, 665, 666, 677, 678, 703, 727, 735, 750, 815, 828, 870

Spider-Man / idem (2002) · 22, 130, 184, 188, 210, 215, 241, 253, 287, 295, 361, 422, 444, 469, 475, 476, 479, 482, 497, 509, 617, 619, 621, 625, 627, 630, 631, 632, 639, 640, 641, 656, 665, 666, 689, 693, 719, 746, 747, 753, 755, 765, 778, 798, 804, 870

Spider-Man 2 / idem (2004) · 184, 253, 361, 479, 482, 509, 617, 619, 625, 631, 639, 666, 693, 719, 747, 753, 765, 778, 870

Spider-Man 3 / idem (2007) · 22, 469, 870

Spy Game / idem (2001) · 70, 309, 354, 363, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 581, 684

Star Trek / idem (2009) · 135, 459, 481

Star Wars

- la double trilogie de La Guerre des étoiles (1977–2004) · 15, 23, 26, 59, 69, 85, 120, 130, 146, 159, 162, 164, 165, 166, 167, 170, 183, 198, 207, 209, 240, 327, 418, 420, 421, 422, 431, 443, 477, 481, 486, 499, 539, 568, 674, 689, 706, 739, 745, 746, 757, 791, 815, 839, 865

Star Wars épisode 1

- La Menace fantôme / Star Wars

Episode 1 – The Phantom Menace (1999) · 481, 865

Star Wars épisode 2

- L'Attaque des clones / Star Wars
- Episode 2 – Attack of the Clones (2002) · 120

Starship Troopers / idem (1997) · 23, 121, 215, 243, 361, 649, 658, 659, 662, 664, 666, 671

Staying Alive / idem (1983) · 56, 57

Stormriders / Fung wan

- Hung ba tin ha (1998) · 815

Strange Days / idem (1995) · 184, 380, 409, 528, 651, 734, 735, 746, 750, 761, 765, 766, 774, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 802, 832, 870

Sueurs froides / Vertigo (1958) · 484

Superman / Superman

- The Movie (1978) · 14, 22, 33, 57, 59, 69, 75, 113, 114, 121, 159, 160, 161, 163, 165, 166, 167, 196, 287, 288, 295, 465, 527, 804, 858

Superman 3 / idem (1983) · 114, 166

Superman 4 / Superman 4 / the Quest For Peace (1987) · 166

Superman Returns / idem (2006) · 22, 163, 167

Survivant (Le) / The Omega Man (1971) · 521

Syndicat du crime (Le) / A Better Tomorrow / (1986) · 13, 54, 232, 319, 483, 484, 810, 817, 818, 819

T

Tango & Cash / idem (1989) · 31, 223, 240, 257, 269, 476, 586, 587, 608, 690, 734, 803, 816

Taverne de l'enfer (La) / Paradise Alley (1978) · 240

Taxi Driver / idem (1976) · 51, 52, 235

Team America, police du monde / Team America

- World Police (2004) · 242, 246, 247, 284, 527, 530, 531, 532, 667, 870

Temps modernes (Les) / Modern Times (1936) · 253, 599

Terminator / The Terminator, 1984 · 21, 22, 23, 24, 27, 37, 39, 40, 49, 60, 61, 62, 63, 78, 80, 86, 87, 88, 121, 154, 170, 171, 172, 173, 175, 183, 187, 188, 190, 192, 198, 199, 200, 205, 207, 208, 209, 210, 215, 233, 239, 240, 249, 250, 251, 263, 264, 269, 275, 277, 278, 291, 301, 312, 322, 323, 325, 328, 332, 341, 359, 366, 369, 390, 392, 394, 398, 404, 405, 413, 414, 415, 427, 428, 433, 434, 435, 436, 438, 443, 445, 446, 447, 458, 469, 477, 494, 503, 517, 519, 521, 522, 526, 528, 532, 534, 535, 537, 551, 555, 558, 559, 566, 570, 571, 582, 587, 588, 589, 591, 593, 617, 618, 619, 626, 632, 635, 637, 638, 639, 643, 646, 647, 648, 649, 651, 655, 657, 658, 659, 662, 663, 664, 665, 671, 673, 675, 692, 720, 721, 740, 744, 745, 746, 750, 755, 756, 765, 768, 776, 778, 779, 781, 789, 790, 816, 844, 870, 871

Terminator 2

- Le Jugement dernier / Terminator 2
- Judgment Day (1991) · 22, 37, 39, 40, 60, 61, 62, 78, 86, 88, 121, 154, 170, 171, 175, 200, 215, 233, 240, 251, 264, 275, 278, 312, 322, 323, 325, 328, 332, 341, 366, 369, 390, 392, 394, 398, 404, 405, 413, 414, 415, 427, 433, 434, 436, 438, 443, 446, 447, 458, 469, 477, 494, 503, 517, 519, 521, 522, 528, 532, 535, 551, 558, 559, 587, 592, 593, 617, 618, 619, 632, 643, 647, 648, 649, 650, 651, 655, 657, 660, 662, 663, 665, 673, 675, 720, 744, 745, 746, 755, 789, 816, 871

Terminator 3, le soulève des machines / Terminator 3 Rise of the Machines (2003) · 80, 210, 249, 250, 251,

265, 312, 534, 535, 555, 662, 663, 675, 871
Terminator Renaissance / Terminator Salvation (2009) · 78, 265, 626, 675, 676
Terre des Pharaons (La) / Land of the Pharaohs (1955) · 337
Terreur sur le Britannic / Juggernaut (1974) · 219
Testament du docteur Mabuse (Le) / Das Testament des Dr. Mabuse (1933) · 370, 574
The Blade / Dao (1995) · 820, 821, 826
The Constant Gardner / idem (2005) · 449, 584
The Dark Knight – Le chevalier noir / The Dark Knight (2008) · 115, 116, 167, 313, 446, 449, 480, 509, 528, 566, 567, 569, 708, 720, 778
The Fountain / idem (2006) · 622
The Hire
la série de film publicitaires pour BMW (2001-2002) · 398, 401, 402, 403, 830
The Island / idem (2005) · 133, 134, 135, 186, 187, 200, 205, 211, 425, 527, 529, 576, 606, 628, 648, 789, 865
The Killer / Dip huet seung hung (1989) · 49, 54, 85, 232, 233, 236, 319, 703, 704, 813, 817, 818, 819, 820
The Loveless / idem (1982) · 381, 654
The Marine / idem (2006) · 410
The Mission / Cheung fo (1999) · 814, 821, 822, 823
The One / idem (2001) · 316
The Set Up / idem (1978) · 380
The Spirit / idem (2008) · 86, 431
The Thing / idem (1982) · 230
The Tournament / idem (2009) · 591
The Wicker Man / idem (2006) · 267
Thomas Crown / The Thomas Crown Affair (1999) · 47, 307, 348, 357, 358, 574, 600, 601, 609, 681
THX 1138 / idem (1971) · 183, 206, 211, 418, 567, 568, 635
Tigre et dragon / Wo hu cang long (2000) · 444, 466
Time and Tide / Shun liu Ni liu (2000) · 814, 816, 820, 821, 826, 827
Tirez sur le pianiste (1960) · 69
Titanic / idem (1997) · 9, 22, 129, 199, 216, 341, 398, 471, 482, 497, 522, 559, 639, 640, 651, 735, 761, 811, 844
Toboggan de la mort (Le) / Rollercoaster (1977) · 218, 219, 740
Tolérance zéro / Walking Tall (2004) · 112
Tombeau hindou (Le) / Das Indische grabmal (1959) · 573, 597
Tonnerre de feu / Blue Thunder (1983) · 21, 85, 171, 205, 225, 275, 326, 327, 507, 528, 579, 638, 691, 746, 871
Top Dog / idem (1995) · 265
Top Gun / idem (1986) · 23, 25, 46, 57, 83, 85, 156, 226, 235, 242, 247, 265, 269, 270, 277, 282, 283, 291, 292, 293, 298, 301, 302, 399, 401, 427, 428, 433, 450, 490, 491, 569, 638, 642, 643, 676, 687, 688, 774, 871
Torque, la route s'enflamme / Torque (2004) · 307, 621, 626
Total Recall / idem (1990) · 23, 50, 85, 121, 192, 198, 205, 210, 243, 264, 445, 571, 585, 635, 643, 653, 659, 861, 871
Totale ! (La) (1991) · 255
Tour infernale (La) / The Towering Inferno (1974) · 100, 161, 194, 218
Traffic / idem (2000) · 449
Train sifflera trois (Le) / High Noon (1952) · 203, 558
Transformers / idem (2007) · 15, 167, 187, 205, 398, 400, 425, 433, 438, 527, 531, 551, 643, 648, 778, 798, 799, 804
Transformers 2 – La revanche / Transformers

Revenge of the Fallen (2009) · 15, 167, 187, 398, 527, 531, 643, 778
Transporteur (Le) / The Transporter (2002-2008) · 186, 666, 667
Traqué / The Hunted (2002) · 65, 172, 225, 234, 237, 306, 309, 359, 369, 461, 480, 492, 512, 520, 521, 537, 552, 598, 655, 685, 686, 691, 692, 702, 747, 871
Treizième guerrier (Le) / The 13th Warrior (1999) · 47, 138, 306, 342, 346, 511, 535, 641, 681, 683, 692, 698, 699, 710, 727
Tremblement de terre / Earthquake (1974) · 740
Trilogie Rush Hour / idem (1998-2007) · 166, 513, 519, 810
Trois jours du Condor (Les) / Three Days of the Condor (1975) · 70, 72
Trois Mousquetaires (Les) / The Three Musketeers (1921) · 148, 260, 748
Trois Royaumes (Les) / Chi bi (2008) · 483, 704, 818
Tron / idem (1982) · 79, 169, 171, 567, 614, 840
True Lies, le caméléon / True Lies (1995) · 27, 96, 121, 194, 225, 237, 242, 254, 255, 256, 284, 341, 404, 427, 435, 438, 439, 468, 495, 496, 509, 528, 552, 651, 665, 765, 766, 787, 798
True Romance / idem (1993) · 450, 609
Tuer n'est pas jouer / The Living Daylights (1987) · 294
Tuez Charley Varrick / Charley Varrick (1973) · 71
Twister / idem (1996) · 216, 379

U

U.S. Marshals / idem (1998) · 121, 218
U.S.S. Alabama / Crimson Tide (1995) · 283, 450
Ultimate Game / Gamer (2009) · 738, 754, 774, 788, 789
Ultime décision / Executive Decision (1995) · 121, 218, 391, 558, 660
Ultraviolet / idem (2005) · 552, 650
Un Américain à Paris / An American in Paris · 532
Un après-midi de chien / Dog Day Afternoon (1976) · 51
Un fauteuil pour deux / Trading Places (1983) · 401
Un flic à la maternelle / Kindergarten Cop (1991) · 254
Un homme est passé / Bad Day at Black Rock (1955) · 640
Un Justicier dans la ville / Death Wish (1974) · 52
Un justicier dans la ville 2 / Death Wish 2 (1982) · 112
Un seul deviendra invincible / Undisputed (2003) · 177, 178, 284, 307, 328, 569, 570, 585, 610, 856
Un tramway nommé Désir / A Streetcar Named Desire (1951) · 236, 237
Under Fire / idem (1983) · 273
Une balle dans la tête / Bullet in the Head / Die xue jie tou (1990) · 54
Une journée en enfer / Die Hard With a Vengeance (1995) · 26, 45, 46, 47, 48, 54, 79, 80, 107, 112, 125, 126, 127, 129, 197, 217, 224, 225, 241, 275, 290, 306, 321, 352, 390, 394, 412, 467, 468, 472, 496, 501, 502, 526, 529, 535, 546, 550, 551, 552, 561, 563, 583, 585, 588, 589, 590, 591, 592, 605, 606, 658, 669, 689, 690, 691, 704, 735, 795, 799, 803, 868
Universal Soldiers / idem (1992) · 16, 121, 206, 641, 765, 781

V

V pour Vendetta / V for Vendetta (2005) · 120

Vagabond de Tokyo (Le) / Tōkyō nagaremono (1966) · 430
 Vampires / John Carpenter's Vampires (1998) · 240
 Van Helsing / idem (2004) · 147, 208
 Vengeance / Fuk sau (2009) · 20, 72, 121, 127, 129, 156, 185, 190, 310, 370, 394, 414, 480, 498, 508, 540, 542, 543, 550, 552, 555, 561, 563, 567, 578, 579, 594, 664, 665, 685, 803, 814, 822, 831, 867
 Vengeance dans la peau (La) / The Bourne Ultimatum (2007) · 20, 72, 121, 127, 129, 156, 185, 190, 310, 370, 394, 414, 480, 498, 508, 540, 542, 543, 550, 552, 555, 561, 563, 567, 578, 579, 594, 664, 665, 685, 803, 831, 867
 Vibroboy (1994) · 653
 Vidéodrome / idem (1983) · 640
 Vie d'un tatoué (La) / Irezumi ichidai (1965) · 430
 Vivre et laisser mourir / Live and Let Die (1973) · 77, 108, 242
 Vol 93 / United 93 (2006) · 277
 Vol de l'Intruder (Le) / Flight of the Intruder (1990) · 228, 293
 Vol du Phoenix (Le) / The Flight of the Phoenix (1965) · 657
 Vol du rapide (Le) / The Great Train Robbery (1903) · 140
 Volcano / idem (1997) · 216
 Voleur de Bagdad (Le) / The Thief of Bagdad (1924) · 601
 Volte/Face / Face/Off (1997) · 136, 206, 306, 318, 320, 321, 410, 411, 467, 468, 533, 534
 Voyage au bout de l'enger / The Deer Hunter (1979) · 52, 170, 235

W

Wanted
 choisis ton destin / Wanted (2008) · 186, 241, 251, 408, 508, 519, 548, 551, 568, 569, 620, 621, 625, 630, 631, 636, 637, 640, 641, 650, 651, 658, 673,

696, 746, 756, 767, 798
 Wargames / idem (1983) · 271, 671, 672, 798, 799
 Waterworld / idem (1995) · 475, 498, 524, 565
 West Side Story / idem (1961) · 94, 260, 540, 541, 542
 Who am I ? / Wo shi shei (1998) · 810
 Wild Bill / idem (2005) · 201
 Windtalkers, les messagers du vent / Windtalkers (2002) · 226, 483, 817
 Wolfen / idem (1981) · 145, 175, 511, 768

X

X-Men / idem (2000) · 121, 469, 658
 X-Men 2 / idem (2003) · 469
 X-Men 3, l'affrontement final / X-Men
 The Last Stand (2006) · 121
 X-Men Origins
 Wolverine / idem (2009) · 121
 XXX / idem (2002) · 551, 642, 662
 XXX 2
 The Next Level / XXX
 State of the Union (2005) · 551

Y

Yamakasi (2001) · 600
 Yolanda et le voleur / Yolanda and the Thief (1945) · 94

Z

Zabriskie Point / idem (1971) · 55, 56, 62
 Zodiac / idem (2006) · 456, 555
 Zombie / Dawn of the Dead (1978) · 67, 189
 Zu, les guerriers de la montagne magique / Xin shu shan
 jian ke (1983) · 811, 813